COMMODORE VILÁG ● Nr. 33. ● V. évfolyam ● 1993/ 3 szám ● A legnépszerűbb (sz)ámítástechnikai magazin

COV Commodore Világ

C64 • AMIGA • PC • Plus/4

Nr. 33.
V. évfolyam ● 1993/3.
ISSN 0866-0808
COM-WARE ©1993
Ára: 99,- Ft



CASTLES OF TERROR



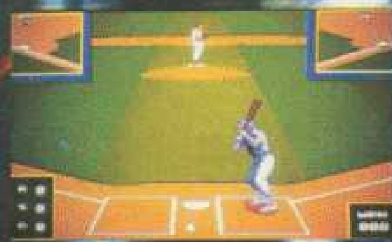
KORONIS RIFT

MEDIEVAL LORDS

DUNE 1.

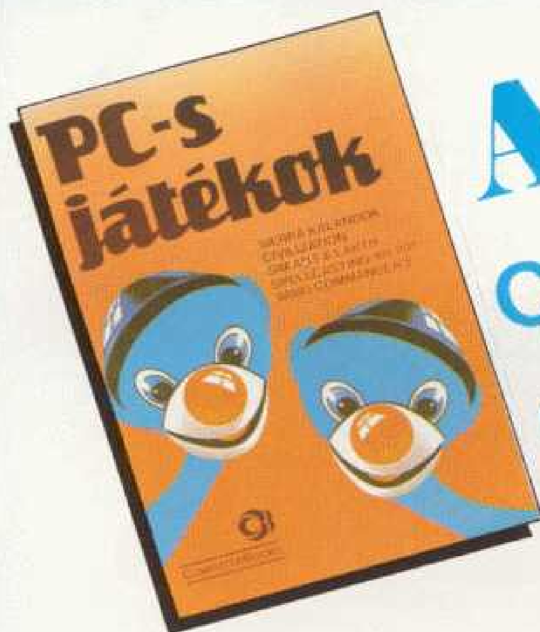


TV-SPORTS BASEBALL



SPELLJAMMER





A ComputerBooks sikerkönyve

A tartalomból: Hasznos alapozás kezdő PC játékos számára / PC-s elsősegély, mintegy 40 játékhoz / A PC-s játékok fejlődéstörténete / Larry I. / Larry II. / Larry III. / Larry V. / Police Quest I. / Police Quest II. / Police Quest III. / Space Quest I. / Space Quest II. / Space Quest III. / Space Quest IV. / King's Quest I. / King's Quest II. / King's Quest III. / King's Quest IV. / King's Quest V. / Breach 2. / Rules of Engagement / Civilization / Sim Ant / Sim Earth / Spellcasting 101. / Spellcasting 201. / Wing Commander 2.

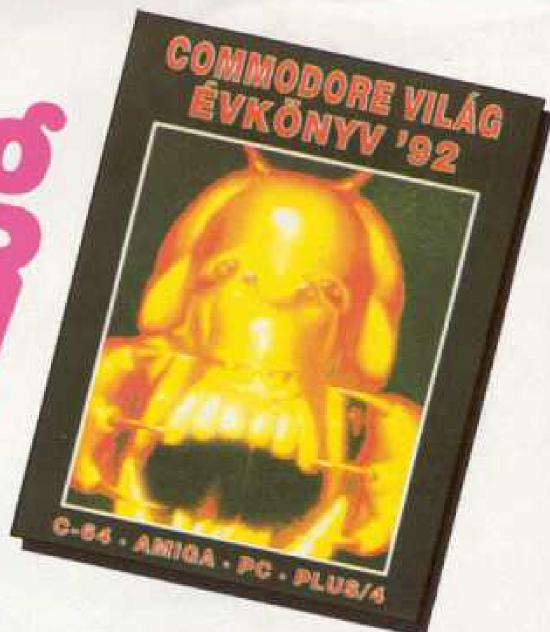
A könyv terjedelme: 220 oldal, ára: 485,- Ft

Megvásárolható: ComputerBooks Kft., Budapest, XII. Tartsay V.u. 12. Tel.:,1751-564, FAX: 1753-591

Megrendelhető: COM-WARE Kft., Budapest, Pf.: 363. 1519

Az 1991. és 1992. Évkönyv egyidejű megrendelése esetén 100,- Ft kedvezmény!

...még kapható!



Ára: 398,- Ft

Csak úgy ömlesztve, hogy mire számíthattok:
A nagyok, mert mi még mindig szószátyárok vagyunk: BATTLETECH / BATTLE COMMAND / ELVIRA - MISTRESS OF THE DARK / ELVIRA II. - THE JAWS OF CERBERUS / HEART OF CHINA / MIXED UP FAIRY TALES / PIRATES! (egy kis kiegészítés) / POOLS OF DARKNESS / ROCKSTAR ATE MY HAMSTER / ULTIMA UNDERWORLD; **A kicsik (mert mi hagyjuk az olvasókat is szóhoz jutni)**: ABC Monday Football / Apollo 18 Mission / Basket Manager / Bill & Ted's Excellent Adventure / Bravestarr / Bushbuck / Cadaver 2. — The Payoff / Creatures 2. — Torture Trouble / Crystals of Arborea / Demon's Kiss / Dirty / Eskimo Games / Eternal Dagger / Face Off Hockey / Frigyláda / Godfather / Great Courts / The Great Giana Sisters / Hollywood Poker Pro / Jai Alai / John Barnes European Football / King's Bounty — IV. szint: SAHARIA / Mega-Lo-Mania / Miami Ice / Postman Pat / Secret of Monkey Island I. (kiegészítés) / Oil Imperium / PP. Hammer / Stümp in Secret Mission; **PLUS/4 SAROK**: Creatures / Drol / Hajótörött / The King's Testament / Királylány / POKE-ok, tippek / Digital System / Future Composer / Psychadelia / Turbo Assembler V6.0 / Plus/4 programozástechnika; **ELSŐSEGÉLY**: kb. 10 oldal és a szemünk jojózott, mire bepötyögtük! **DEMOLÓGIA**: rövid áttekintés az elmúlt év legjobb demóiról; **PROGRAMOZÁSTECHNIKA**: Kalandjátékok írása (C64) / Intro modul elkészítése (Amiga); **BŰVÖS CARTRIDGE-EK**: Atomic Power (C64) / Action Replay Mk V-VII. (C64) / Action Replay Mk III. (Amiga); **FELHASZNÁLÓI PROGRAMOK**: Autodesk Animator (PC) / Create with Garfield (C64) / Cygnus ED Professional Editor V2.0/Cygnus (Amiga) / Dveidim V1.0 (C64) / Demo Maker - Warriors of Darkness (C64) / Giga CAD (C64) / Intro Maker - Warriors of Darkness (C64) / Magic Monitor V1.0 (C64) / 3D Message Maker/Masters Design Group (C64) / Pro Tracker (kiegészítés) (Amiga) / Rockmonitor - Soundmonitor (C64) / Scribble V2.10 (Amiga) / SMON C000! (C64) / Sprite + Graphic BASIC (C64)

CoV 33

Commodore Világ
V.évfolyam, 1993/3.szám
Megjelenik évente 9 alkalommal

Kiadja: COM-WARE Kft.
Felelős kiadó: Rucz Lajos
Felelőtlen szerkesztő: CoVboy
Borító: Forgotten/Mirage (Amiga)
Készítették: 1.75 + CoVboy
Belső grafika: Müller Mihály
Munkatársak: Abai István
Csernoch János (JEAN)
Párkányi Gergő
Homoki Péter (HaPI)
Papp Attila (PAPA)
Fotók: PRACTICA BX-20
Postacím: COMMODORE VILÁG
COM-WARE Kft
Budapest, Pf. 363, 1519
Itt lehet levelezgetni, nem a bankcímen!
Bankcím: (ezt a címet felejtsd el, ha levelet akarsz írni — arra ott van a postafiók! Ezt csak akkor kell használnod, ha csekken rendelsz újságot, Évkönyvet vagy egyéb papiruszt, és a csekket nem mi küldtük Neked. Ezt a címet kell beírni a 'pénzösszeg címzettje' rovatba.
OTP, Budapest, Irinyi u. 30., 1117
(A csekk középső szelvényének hátoldalára legyetek szívesek **mindig** ráírni: COM-WARE Kft., MNB 218-98426/41853-7 — és azt, hogy a pénzt mire adtad fel!)

Terjeszti:
A **HIRKER** (Hírlapkereskedelmi Igazgatóság) az ország egész területén megtalálható hírlapárusító szaküzletekben és pavilonokban, valamint kapható a következő üzletekben és árushelyeken:
ACOMP Kft., Bp., XIV. Álmos Vez. u. 17
ANUBIS Kft., Bp., XIII. Dunyov u.5.
Kelenföld Kft. Könyvesboltja (SZÁMALK), Bp. XI.Szakasits Á.u.68.
Műszaki Könyváruház, Budapest, VI. Liszt Ferenc tér 9.
MIKRO-BIK Kft. Szaküzlete, Miskolc, Széchenyi u. 49.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Eger, Széchenyi u. 21.
MEGAPEX Kft. Szaküzlete, Gyöngyös, Szt.Bertalan u.2.
CILI-BAZÁR, Nyíregyháza, Kossuth u.25
PALETTA Computer Shop, Debrecen, Csapó u. 15.
BIT-STOP BT. Szaküzlete, Kecskemét, Rákóczi u.2.
AXIS Kft., Baja, Szabadság u.2.
ZAHORÁN kereskedő, Békéscsaba, Lepény Pál u. 11/2.
TELECOMP Kft. Szaküzlete, Sopron, Orsolya tér 5.
RAMORG GM., Zalaegerszeg, Kosztolányi u.41.

ISSN 0866-0808 — Pátria Nyomda Rt.
Felelős vezető: Bokor Gábor

A CoV következő száma a május 17-én kezdődő héten jelenik meg.

TARTALOMJEGYZÉK

FIGYELEM! Minden szám megjelenésekor 10 doboz mágneslemezt sorsolunk ki azok között, akik hozzánk leközölhető anyagot (leírást, térképet, tippeket stb.) küldenek be, valamint előfizetőink között is tartunk ilyen sorsolást.

Beküldött anyag alapján 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:
Anyiszonyan Artúr, Szekszárd (64)
Füzesi László, Hernádhal (Plus/)
Halmágyi Péter, Bp.,II. (64)
Imrefy Botond, Pécs (64)
Kalmár Zsolt, Dunaújváros (64)
Kiss Ákos, Debrecen (PC)
Pongrácz Sándor, Bp.XXII. (Amiga)
Szabó Tibor, Szentendre (64)
Tóth Tamás, Sopron (64)
Zenés Károly, Balatonfüred (Amiga)

Előfizetőink közül 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:
Ambrus Tibor, Zalaegerszeg
Epres Lajos, Bp., XXI.
Ivánfy Zsolt, Szombathely
Kincses Botond, Mátészalka
Kiss Péter, Bp. XII.
Komáromi Nándor, Pannonhalma
Laczkó Tibor, Pécs
Mérges András, Bp., XIX.
Petrovics Zoltán, Veresegyház
Ress Ferenc, Miskolc

Nyereményeiket postai úton juttatjuk el.

A CoV 32-ben megjelent rejtvény helyes megfejtése:
A kakukktojás: SUMMER CAMP.
A borítón egyébként a következő játékokról helyeztünk el képet:
Felső sor: Terminator 2., Midnight Resistance, Smash TV
Alsó sor: Summer Camp, Robocop 3., Pang
A SUMMER CAMP-et nem az Ocean adta ki, hanem a Thalamus!

A CoV 31-ben közölt rejtvényre helyes megoldást beküldők között 1-1 doboz mágneslemezt nyertek:
Bánkúti Erik, Baja
Hatvágner Attila, Veszprém
Kosztolányi Szabolcs, Szeged
Kovács Attila, Budapest
Pénzes Zsolt, Miskolc

Épp ez jutott eszünkbe...

Nagyon sokan észrevételeztétek az elmúlt hetekben, hogy a CoV javíthatna egy kicsit a megjelenési pontosságán. Nos, miután a Hírlapkereskedelmi Igazgatósággal megkötött szerződésünkben az áll, hogy a nyomdai beszállítást követő 3 napon belül vállalják a lap pavilonokban való megjelentetését, képtelenség pontos napot előrejelezni. Ezért szoktuk annak a hétnek az első napját megjelölni, amelyik héten a megjelenés várható. A CoV 31 valóban csúszott pár napot, a CoV 32 viszont március 19-én pénteken már szinte mindenhol kapható volt. Ennyit erről, most pedig következzék az e havi termés...

NEWS

ADVENTURE

— PC —

A *LEGEND* játékok a *Spellcasting* sorozattal az élükön joggal érdemelték ki PC-n a „legjátszhatóbb" címet. A *Gateway Corporation* leírás is megerősíthette mindenkiben azt a tényt, hogy ez a cég csak profi munkát ereszt ki a karmai közül. Most megjelent játékuk a szó szoros értelmében „tökéletlen". Az **ERIC THE UNREADY** c. programról bővebben a CoV 34-ben írunk!

— (A), PC —

Tudjuk, már nem annyira újdonság, de végre meg is érkezett a **Space Quest 5.** Ezt csak azért említjük, hogy ez a szám se maradjon *Sierra* hír nélkül. Valamikor azért majd egy leírást is nyomunk róla.

— PC —

Az *Infogrames* nyomozós kalandjátékaival írta be magát a nagy könyvbe. Még ki sem hevertük az Alone in the Dark-béli megrázkódtatásainkat, s máris itt a **SHADOW OF THE COMET**. Ez a játék is a múlt században játszódik Angliában. Legalább akkora izgalmat ígér, mint az *Alone*..., majd meglátjuk!

— (A), PC —

Gotham City-ben is tovább folynak Batman barátunk repkedős kalandozásai. A *Konami* egyelőre csak PC-re nyomatta ki a **Batman Returns**-t, amely egy ragyogóan kivitelezett akció-kaland játék, melyről erősen bűzlik, hogy a kivitelezést a *Lucasfilm*, vagy *Sierra* kalandokról „vették kölcsön".

— PC —

Még alig ocsúdtunk fel a *Magic Candle 2*-béli rémületeinkből, a *Mindcraft* úgy döntött, nem akar nagyon lemaradni az *EOB*, vagy az *Ultima* sorozat-szerűségétől, ők is piacra dobták a folytatást. A **MAGIC CANDLE 3.**-ra is azt a receptet tudjuk ajánlani, amit elődeire: „...végy egy kockás spirál füzetet...", a többit már Ti is kitalálhatjátok!

AKCIÓ

— 64 —

Nem jósolhatunk nagy sikert a **DEMONS EMPIRE** című förmedvénynek, amely valószínűleg akció-program akart lenni néhány szellemalakkal és inkább szánalmas, mint riasztó démonnal. Mintha csak egy ősi VC-20-as gépet látnánk. Gondoljuk az alkotó is így vélekedett, mivel a program egyetlen pontján sem fedezhető fel a neve, de még egy árva copyright emblémát sem találtunk benne.

— 64 —

Az *Amok* nevű csapat úgy látszik ötlethiányban szenved, ugyanis **CROSS IT** című programjukhoz — pestiesen szólva — egyszerűen „lenyúlták" az egykor igen sikeres *Turn it* ötletét. Nem mondjuk, ez már másokkal is előfordult, de ők legalább egész más címet adtak az „idegen tollaknak".

— 64, A —

A *Starbyte* azért még néha dob egy-két csontot a C64-es elé is. Most kihozták a **FLY HARDER**-t, amely egy Thargoid-birodalomban játszódik. A bolygó energiaellátásáért egy reaktor a felelős. A Thargoid-ok azonban leállították a reaktort, így megszűnt a gravitáció, és veszélyben az egész bolygó. A mi feladatunk lesz, hogy a reaktort ismét működésbe hozzuk, ehhez azonban a Thargoid-ok népes táborát kell a „más"(?!)világba küldenünk.

— A, PC —

„Jó reggelt Vietnam!" Ugye ismerősen hangzik. Nos a hatvanas évek második felében történteket már számos akciójátékban feldolgozták — mondanunk sem kell, ezek többsége még a jó öreg C64-esen jelent meg. Nos, most 16 biten sikerült az *Electronic Arts*-nak előrukkolni egy élvezetes akció csemegével, mely a **SEAL TEAM** nevet viseli. A játék viszonylag bonyolult, részint stratégiai, részint akció elemekkel tűzdelve. PC-n sem árt egy JOY a kéznél!

SZIMULÁTOR, SPORT

— A, PC —

Talán ismerősen cseng még a fülünkbe a név: *DOGFIGHT 2000*. Ez egy repülőgép-szimulátor volt, amely jó néhány évvel ezelőtt debütált a piacon. Azóta ezt a programot is utolérte a felújítás. A *Microprose* most PC-n adta ki, s hamarosan Amigán is kihozza a **Dogfight**-ot, amelyben 12 választható géptípussal nyomulhatunk bevetésre a Közel-Keleti térségben, a Falkland szigeteken, az Indiai Óceánon, Vietnamban, vagy Koreában található célpontok ellen. Grafikája mondjuk elmarad a *Comanche* színvonalától, de az izgalmas játék ezt is kárpótolja.

— PC —

A *Spectrum Holobyte* sem tétlenkedik, programozói teljes gőzzel dolgoznak az **A-10 WARTHOG** c. szimulátor programon, amely ezerszer jobb lesz, mint névrokona az *A-10 Tank Killer*. Többet nem árultak el róla.

— PC —

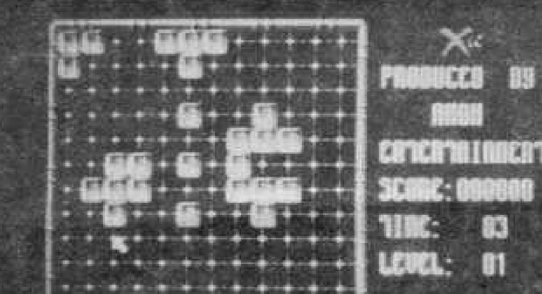
A *Dynamix* hamarosan egy tengeralattjáró-szimulátorral lep meg minket. A **Sea Wolves** igazán élethű játék. Kivitelezésével kapcsolatban talán elegendő annyit megjegyeznünk, hogy a „design" *Marc Crowe* nevéhez fűződik. Hogy ki, ő? Nos, aki ismeri a *Space Quest* sorozatot, annak ez nem kérdés.

— PC —

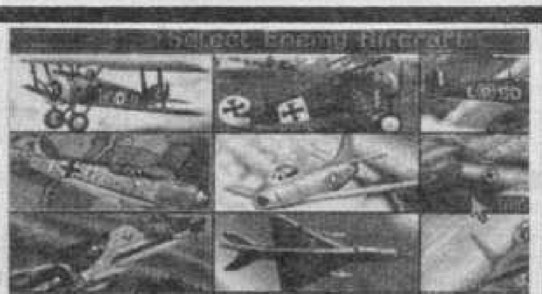
A *Maxis* — és a *Tetris*-es *Pajitnov* szerző bácsi — jóvoltából közben megjelent az **EL FISH** c. akváriumszimulátor is. Nagyon szép játék.











STRATÉGIA

— A, PC —

A *Starbyte* programozói egy érdekes témát ragadtak ki a történelemből, *Hannibál* kalandos utazásának feldolgozásával. A **HANNIBAL** c. játék az első Pun háború utáni időszakot dolgozza fel, i.e. 221-183-ig. Feladatunk, hogy Hannibál szerepében megtörjük a rómaiak erejét. Ehhez persze kitartó diplomáciai tárgyalások mellett szükségünk lesz 70.000 katonánkra, 60 harci elefántunkra és egy kis gondolkodásra is, hogy Karthagó népe előtt ne valljunk szégyent.

— A, PC —

A *Silmarils* is egy érdekes témát vitt a 16 bites gépek képernyőire. A **TRANSARCTICA** — már nevéből is kiviláglik — egy hűvös játék. A huszadik század végén — nukleáris katasztrófa következtében — megváltozik földünk klímája. Ezzel az új környezettel megbarátkozva kell megszerveznünk az új életet, mely már csak nyomokban hasonlít a régire. Mammut-tenyésztő telepek, rabszolgapiacok és hasonló érdekes helyszínek teszik változatossá az egyébként sem unalmas játékot.

LOGIKAI, EGYÉB

— 64 —

Rolf Naumann a 'legendás' (?) *Dark Mights* csapat szellemi vezére valószínűleg úgy ítélte meg, hogy **HIRNRIS** című anyagával a számítógépes játékok új családját hozza létre. Az egymásra és egymásba dobálható síkidomok valóban kellemes perceket szerezhetnek a játékoskedvűeknek, kár, hogy ezt már réges-régen kitalálták mások. Mi mindenesetre maradunk a *Block-Out*-nál, és a *Welltris*-nél.

— 64 —

Ígéretes ötletet használt fel *Tajti Attila* és *Varga Péter*, a még csak preview szinten létező **DANGER! HIGH VOLTAGE!** című stuffhoz. A *Sokoban* ládatologatását megtoldották a puzzle-játékokból ismert képkirakó ötlettel, és egy igen nehéz logikai anyagot ötvöztek belőlük. Kíváncsian várjuk a teljes programot, szerintünk sokat ígér.

— 64 —

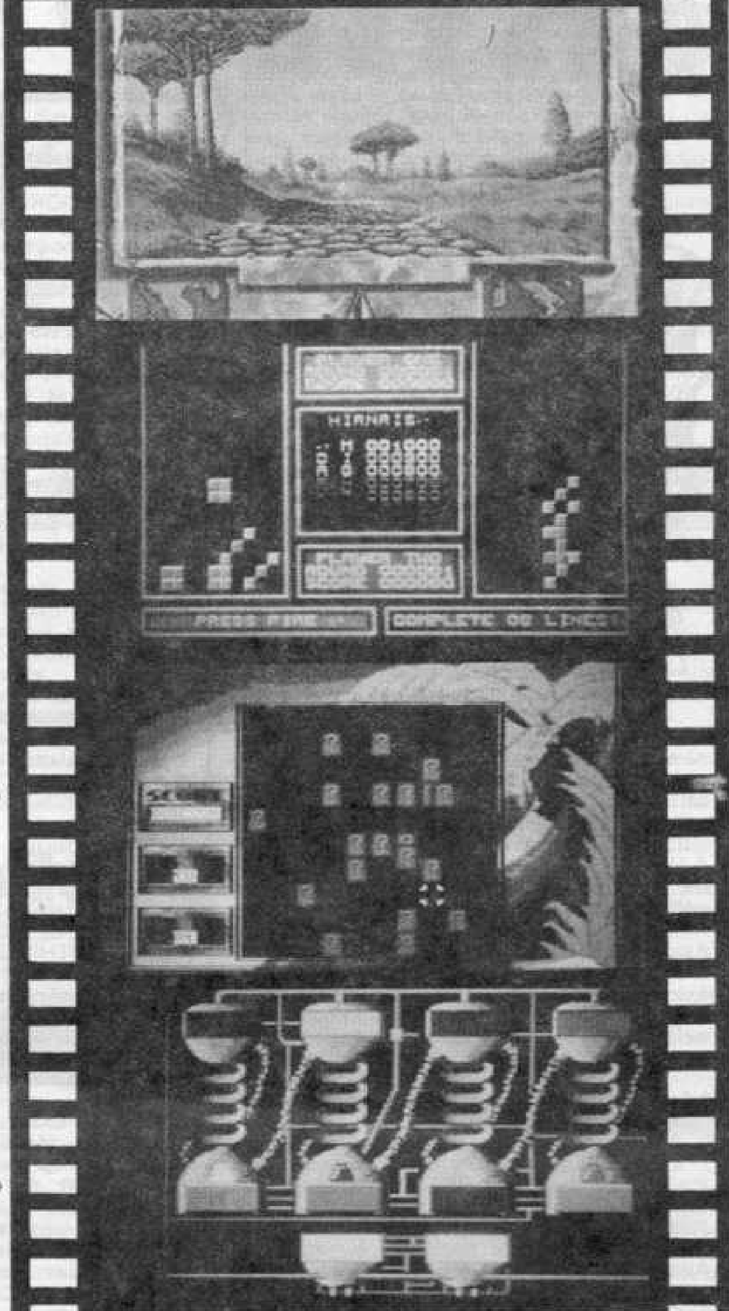
Erős koncentráló-készség és kifogástalan memória szükséges a **HIGH MEMORY** című program végigjátszásához. A feladat roppant egyszerűnek tűnik. Néhány másodperces tájékozódás után meg kell(ene) találnunk a lefelé fordított színes négyzetek párját. Nekünk ez elég nehéznek bizonyult, igaz, lehet hogy Chris Cemper nem fekete-fehér monitorra szánta munkáját, annyit meg nem ért meg az egész, hogy monitort cseréljünk.

— 64 —

Mégis van új a nap alatt! Teljesen ismeretlen (és megnevezetlen) szerzők elkészítették az abszolút lejátszhatatlan játékok prototípusát, a **MUZZY ZOOPHYTE**-tot. Pedig azt hittük könnyű dolgunk lesz. Ládák helyett golyókat kell tologatni a kijelölt négyzetekre. Apró szépséghibája a dolognak, hogy a kijelölt négyzetek vagy nem nyelik el a golyóbist, vagy úgy vannak a falakba építve, hogy még csak véletlenül se lehessen őket megközelíteni. Ha esetleg mégis mi lennénk a „lémerek", és valaki megoldással szolgálna, az baráti kézszorításunkra számíthat.

— 64 —

Axel Treichmann legalább két napot dolgozhatott azért, hogy létrehozza **PHILIPPIC** című művét. Ha találkoztok vele, mondjátok meg neki, feleslegesen fárasztotta magát. Ma már nem sokan kíváncsiak az ilyen színvonalú logikai játékokra, ahol nem csak a 'dizájn' csapnivaló, de az ötlet sem túl eredeti. Vagy ez már az utolsó stádium? A következő hónap újdonságai reméljük nem erről győznek majd meg.



Diszkográfia — 1993. I. félév

Kaland:
Batman Returns / Konami (A, PC)
Blue Force / Tsunami (PC)
Cyberrace / Cyberdreams (A, PC)
Day of the Tentacle / LucasArts (PC)
Dragonsphere / Microprose (A, PC)
Eco Quest 2. / Sierra (PC)
Eric the Unready / Legend (PC)
Flies / Rainbow Arts (A, PC)
Freddy Pharkas / Sierra (PC)
Home Alone 2. / Capstone (PC)
I Have No Mouth / Cyberdreams (A, PC)
I Must Scream / Cyberdreams (A, PC)
Legend of Kyrandia 2. / Virgin (A, PC)
Magic Candle 3. / Mindcraft (PC)
Protostar / Tsunami (PC)
Return of the Phantom / Microprose (A, PC)
Return to Zork / Activision (PC)
Ringworld / Tsunami (PC)
Shadow of the Comet / Infogrames (PC)
Space Quest 5. / Sierra (PC)
Star Trek Next Gen. / Sp.Holobyte (PC)
Wayne's World / Capstone (PC)
Whale's Voyage / Neo (A, PC)
Beneath A Steel Sky / Virgin (PC)

RPG:
Betrayal At Krondor / Dynamix (PC)
Dark Sun / SSI (PC)
Eye of the Beholder 3. / SSI (A, PC)
Might & Magic IV.-2. / New World (A, PC)
Ultima VII.-2. / Origin (PC)
Unlimited Adventures / SSI (PC)

Szimuláció:
A-10 Warthog / Sp.Holobyte (PC)
Aces Over Europe / Dynamix (PC)
Armored Fist / Novalogic (PC)
Chessmaster 5 Billion / Sp.Holobyte (PC)
Dogfight / Microprose (PC)
El-Fish / Maxis (PC)
Kasparov's Gambit / EA (PC)
Pirates Gold / Microprose (PC)
Sea Wolves / Dynamix (PC)
Sim Farm / Maxis (PC)
Strike Commander / Origin (PC)
Tornado / Digital Int. (A, PC)
X-Wing / LucasArts (PC)
Xenobots / Novalogic (PC)

Stratégia:
Battlecruiser 3000 / Three Sixty (PC)
Dominion / Mindcraft (PC)
Empire DeLuxe / New World (PC)
Fields of Glory / Microprose (PC)
Hannibal / Starbyte (A, PC)
Maelstrom / Merit (PC)
Power Politics / Cineplay (PC)
Syndicat / Bullfrog (A, PC)
Tegel's Mercenaries / Mindcraft (PC)
Transarctica / Silmarils (A, PC)
Warlords 2. / SSG (PC)
When Two Worlds War / Impression (A, PC)

Talán nem véletlen, hogy a C64 sehol sem szerepel. Az akció, logikai és egyéb játékok 1993-as színvonala lemérhető a fentebb közölt infók alapján. Egyszóval C64-re az van, ami éppen van és még ennek is örülhetünk!

CASTLE OF TERROR



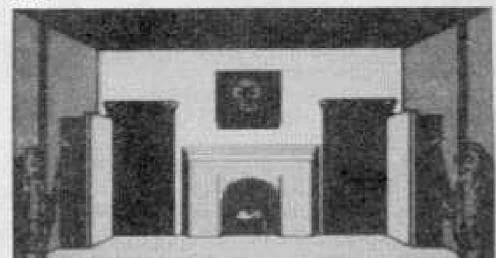
Ez most itten egy kis kedvcsináló akar lenni egy bizonyos **CASTLE OF TERROR** című angol nyelvű szöveges kalandjátékhoz. Mi megadjuk nektek az ihletet, s Ti majd szépen felkutatjátok az end-sequence-t.

A játék többféle verzióban napvilágot látott, de a kazettásoknak öröm, van egyfile-os változat is, lehet örülni!

Angol nyelvű szöveges kalandjátékról lévén szó nem árt egy kis nyelvismeret, kezdők puskázhatnak az Elsősegélyből. A képek a nyolcvanas évek közepének színvonalát sugallják, a zene idegesítő, de azért megér egy misét.

Legfontosabb parancsaink lesznek:
Az irányok (E, W, N, S, U, D;
A megvizsgálni ige (EX, azaz EXAMINE);
és a QUIT.
Ez utóbbi sajnos a RESET, ha új játékot szeretnénk indítani, használjuk inkább a **RESTART GAME** parancsot.

Állásmentésre/töltésre természetesen van lehetőségünk, mondjuk egy Action Replay segítségével, mert a játék erre nem ad módot.



Felhangzik a sípszó, indulás:
Egy kép bámul ránk a falról, kedvesen pislog a ránk meredő szempár. Kíváncsi lévén vizsgáljuk meg a pikcsőrt (EX PICTURE). Az fog kiderülni, hogy minket tartanak szem előtt, azaz követ valaki. Menjünk keletre (E), egy ebédlőben landolunk. Bizonyára az imént állhattak fel az asztaltól, mert egy picit penészes, pókhálós minden **(tisztára — vagy piszkosra — olyan, mint a CoV HQ — CoVboy)**. Már éppen felfelé (UP) vennénk az irányt, ám léptek zaja üti meg a fülünket, úgyhogy ezt a lépést későbbre halasztjuk. Ezért inkább tovább baktatunk kelet felé. Egy galériában dobjuk ki a horgonyt, ahol könyvespolcok akadályozzák meg, hogy a fal ledőljön. Látunk még egy lefelé vezető lépcsőt is, de mi most inkább vizsgálódjunk a könyvespolcnál (EX BOOKCASE). Érdekes módon azt a választ fogjuk kapni, hogy ebben a helyiségben nincs titkos átjáró. Hát ez állati, fejlett elménkkel kitalálhatjuk, hogy akkor máshol biztosan van.

A lefelé vezető lépcső már nagyon felkavarta a kíváncsiságunkat, ezért menjünk is le (D). A fegyverraktárat fogjuk megtalálni. Itt több tárgyat is lelhetünk (kard, lándzsa, pajzs, balta, páncél). Ha bármelyiket felvesszük, kapunk +5 pontot, azonban a program írója úgy döntött, hogy egyszerre csak 1 fegyver lehet nálunk, igen, de ha egyet leteszünk, s egy másikat felveszünk, az újabb 5 pontot eredményez. Lehet tehát egy kicsit növelni a pontszámunkat...

Ballagjunk vissza a kiindulási helyünkre (U, W, W), majd tovább nyugat felé (W). A könyvtárba jutunk. No, csak nem innen nyílik a rejtekajtó? Ha könyvtár, és könyvespolcok, akkor EX BOOKCASE... a francba, hát ez nem volt valami sok infó. GET BOOK. No csak? Valami kattanást hallunk, tekintettel arra, hogy egy csapóajtó nyílt meg alattunk, és szépen lepottyantunk a kínzókamrába. Ez egy szuper kis hely, tele van elődeink földi maradványaival. Találunk még itt egy fortyogó üstöt is, melyben forró olaj bugyog. Ha netán ezután még ahhoz volna kedvünk, hogy piszkáljuk a forró olajat, akkor még meg is égethetjük magunkat. Próbáljunk meg pl. kijáratok felől érdeklődni. Tartalmas lesz a válasz: NOTHING!

Ám a leleményes játékos mégis próbálkozik. Dél felé (gy.k. félegy előtt) van egy kijárat, de csak egyszer, ha ismét visszakerülnénk, akkor RESET SYSTEM.

Dél felé egy alagútba jutunk, ahol hulla állja el az utunkat. (EX BODY) Egy papírcetli és egy tőr leledzik nála. Az egyiket olvassuk el, a másikat tegyük magunkévá (EX PAPER, GET DAGGER), s miközben újabb 5 pont boldog tulajdonosai leszünk, azt a szöveget kapjuk eredményül, hogy *„az élőholtak sosem alszanak"*. Az alagút fala is valami titkot rejtegethet, mert ha megvizsgáljuk (EX TUNNEL) arra a megállapításra juthatunk, hogy itt valami nincs rendben a téglákkal. Nyomjuk meg az egyik téglát (PUSH BRICK), egy kattanás és némi csilingelés visszajelzésén túl más nem történik... egyelőre.

Ha továbbmegyünk dél felé (S), pókhálós alagútszakaszba érünk. Ha megvizsgáljuk a pókhálót (EX WEB), kapunk egy infót, hogy van itt egy buzogány, csak nem látjuk, mert beborította a pókháló. Vegyük ezt fel (GET CUB), s máris kapunk 7 pontocskát. Bátrabbak megpróbálhatnak visszamenni észak felé, de az ott posztot álló póknak ez valahogy nem fog tetszeni, így inkább gyerünk tovább délnek (S). Itt egy kapu elé érkezünk, a szó szoros értelmében, mivel a kaput 2 őr védi, semmi esetre sem akarnak hozzájárulni ahhoz, hogy arra távozzunk, amerről jöttünk, ezért körül kell néznünk merre is menjünk? Keletre egy karókkal teli gödröt vélünk felfedezni, ám ettől ne ijedjünk meg, egy kis testedzés sosem árthat. Próbáljuk meg a JUMP-ot, s lássunk csodát, már kint is vagyunk. Na de most hogyan tovább. Bátrabbak kipróbálhatják, tudnak-e úszni, mi inkább menjünk vissza a kapu elé, a verem szélétől nyugatra a pincefolyosóra jutunk, innen északra pedig vissza a kapuhoz. Akár a pincefolyosótól, akár a kaputól megyünk felfelé (U), vissza fogunk jutni az ebédlőbe. Hát ez idáig jó kör volt.

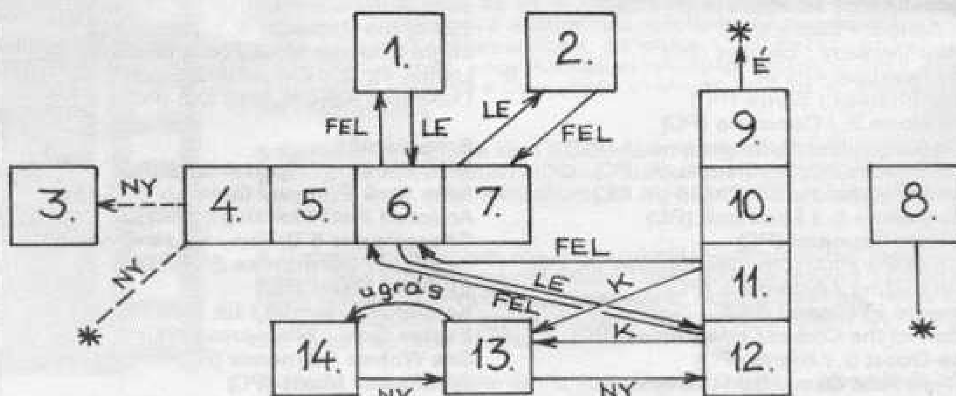
Az ebédlőből egyébként lefelé a pincefolyosóra jutunk. Első dolgunk legyen, hogy visszamegyünk a könyvtárba, micsoda rut dolgot műveltek velünk az előbb. Aki nem hiszi amit az előzőekben írtunk, az nyugodtan GET BOOK-ozzon, majd irány a kínzókamra, és gép kikapcs. A könyvtárban azonban van egy koponya, a koponyában pedig egy mécses. Egy PUSH SKULL, BLOW CANDLE újabb pontokhoz juttat bennünket, a koponya szemei felizzanak, majd GET BOOK-ra végre kapunk könyvet is. Újabb GET BOOK újabb könyveket eredményez, de elolvasni sajnos egyiket sem tudjuk, mert — mint közben kiderül — porosak (?!).

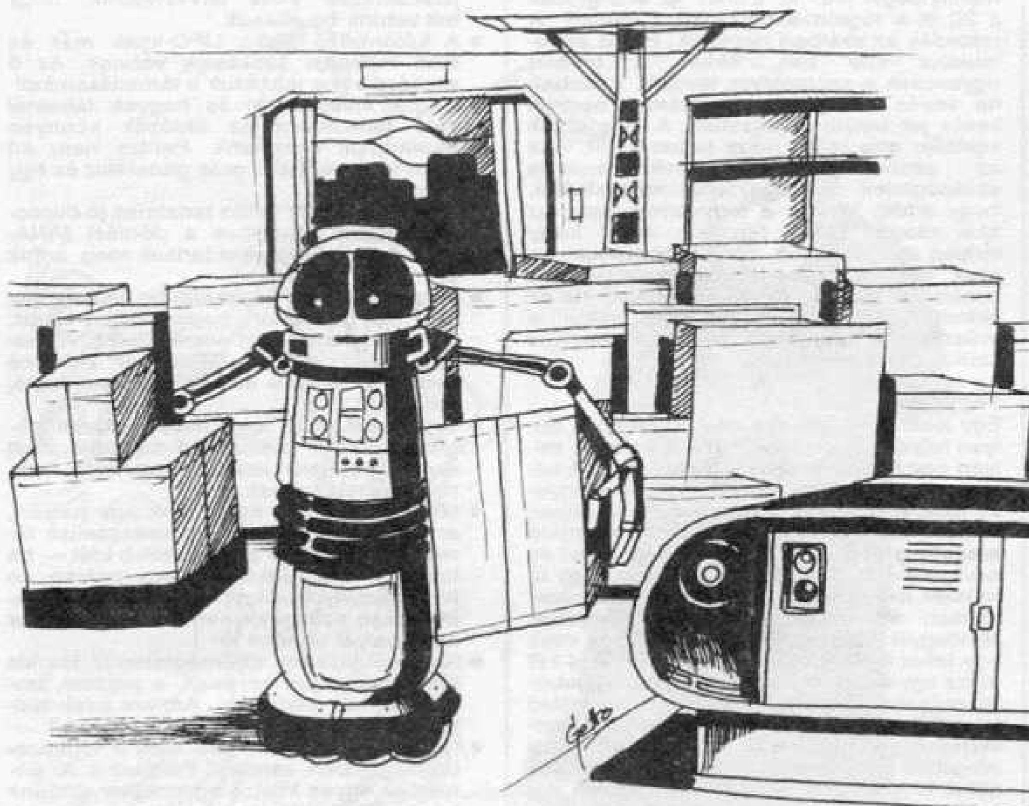
Azonban, ha jobban körülnézünk, megnyílt egy ajtó nyugat felé, a kincseskamrába...

Hát bemelegítésképpen ennyi lett volna. Nem sok, de ahhoz talán elegendő, hogy kedvet kapjatok a játékhoz.

A térkép jelölései:

1. **Toronyszoba** (vér, Drakula, koporsó, megkötözött szűz), 2. **Fegyvertár** (páncél, balta, kard, lándzsa, pajzs), 3. **Kincseskamra** (polc, kép, koponya, kincsek), 4. **Könyvtár** (polc, könyvek, koponya, őr, függöny), 5. **Hall** (START, két őr, kép), 6. **Ebédlő** (kép, asztal, romlott ételek), 7. **Galéria** (régi könyvespolc), 8. **Kínzókamra** (olajos üst), 9. **Alagút** (holttest, tőr, papír), 10. **Alagút** (pók, pókháló, buzogány), 11. **Kapu** (két őr), 12. **Pince folyosó**, 13. **Verem széle** (ugrás — JUMP), 14. **Folyópart**.





KORONIS RIFT

„Három napja sodródsz felderítőgépeddel a mély űrben, a galaxis egyik elhagyatott pontjától a másikig. A múlt technikai hagyatéka után kutatsz, bár amilyen szerencséd a múlt hónapban volt, csavargónak is elmehetnél. Psytek-az elemződroidod — ilyen roncsokra utaló jeleket keresgél az elhagyatott bolygók felszínén. Hirtelen a robot egy borzasztó erős sugárzást észlel!!! Ilyet még soha nem láttál. Egy ismeretlen, mély völgyekkel tagolt bolygó a jel forrása. Lehet, hogy felfedezed a legendás planétát, Koronis-t? Hétszáz évvel ezelőtt az ősök egybeolvasztották a galaxis harminc — technikailag felülmúlhatatlan népét egy egységes államszövetségbe. Az elődök egy dimbes-dombos völgyekkel tagolt bolygót, Koronis-t használták harci gépeik tesztelésére. Évszázadok óta próbálják megtalálni ezt a planétát. Lehet, hogy neked sikerült? Psytek felkészíti a terepjárót és az RT Robotot a landoláshoz. Amíg te a bolygó felszínén kutatsz, ő a járőrhajóval kering a planéta körül."

Ezután a bevezető után talán mindenki egy dirr-durr játékra számít. Azonban a **Lucasfilm** egyik legjobb játékában többről van szó.
A címképernyő és a zenebona után Psytekkel találkozhatunk, amint bambán bámul ránk egy futószalag mögül. Ez a hely a járőrhajó raktára, ahová egyébként minden újabb pálya előtt kerülünk. A futószalag alatt látható az üzenetsor, de a menü szerepét is ez a sáv látja el. A lehetőségek közül a kis téglalapot ide-oda mozgatva a joyjal, majd a tűzgombot megnyomva tudunk választani. Alapállapotban három lehetőség áll a rendelkezésünkre:

- **STAY HERE**: egy újabb menüt eredményez (lásd később);
- **NEXT RIFT**: indulás a soron következő pályára;
- **SKIP ONE**: két pályával visz előbbre.

Ha hátrahúzzuk a joy-t, akkor a kurzor a terepjáró leltárába kerül. Itt maximum hat eszköz számára van hely, de már kezdéskor a két legfelső hely foglalt. A baloldali ablakban a lézert szimbolizáló ikont láthatjuk, a jobboldaliban a védőpajzs foglal helyet. Ha valamelyik alá visszük a kurzort, majd megnyomjuk a tűzgombot, akkor a tárgy a futószalagra kerül. Válasszuk most a **STAY HERE** opciót, mire újabb lehetőségek közül választhatunk:

- **EXIT SHIP**: visszalép az előző menübe;
- **DISMANTLE**: a futószalagon lévő tárgyat adhatjuk el vele. Az üzenetsorban megjelenik az eladási ára (kilocredits), majd a futószalag örökre elviszi a szemünk elől;
- **ANALYSIS**: a tárgy hatékonyságát (*efficiency*), erejét (*power*), és értékét (*value*) ismerteti;
- **END TRIP**: Ha be akarjuk fejezni a játékot, válasszuk ezt az opciót. Újabb menüpontokat eredményez:
    - **SAVE GAME**: játékállás mentés (kazettán nincs);
    - **LOAD GAME**: kimentett állás betöltése (szintén csak lemezen).
    - **END GAME**: játék befejezése. Megkapjuk az értékelést.
    - **RESUME**: vissza az előbbi menübe.

A szalagon lévő tárgyat el is raktározhatjuk az űrhajóban. Ez akkor célszerű, amikor nem akarjuk eladni a szóban forgó műszert, de nélkülözhető helyünk sincs számára a terepjáróban. Ilyenkor a tárgyat hagyjuk a futószalagon, majd kérjünk ki egy új tárgyat a terepjáró leltárából. Az előző tárgy-átadván helyét az újonnan érkezőnek, automatikusan a raktárba kerül. A raktár tartalmát a következőképpen hívhatjuk elő: toljuk előre a joy-t addig, amíg a kurzor már a menüsorból is eltűnik. Ekkor a botkormány ide-oda tologatásával kifutószalagozhatjuk a raktár tartalmát (persze már ha volt ott valami). Ha úgy választjuk az ANALYSIS vagy DISMANTLE opciókat, hogy nem volt semmi a szalagon, az üzenetsorban megjelenő szöveg felkér, hogy nem ártana kiszalagozni valamit. Ha egy kint lévő tárgyat vissza akarunk tenni a helyére, lépjünk be a kurzorral a terepjáró leltárába, és jelöljünk ki neki egy szabad helyet, majd nyomjuk meg a tűzgombot. A kezdetben nálunk lévő két dolgot ne adjuk el, mert nélkülük kissé nehéz lesz erősebb felszerelést szerezni. Néhány, a megszerezhető rengeteg műszer közül a jelölésükkel együtt:

- : **Lézer**. Kezdetben rendelkezünk egy gyenge fajtával.
- : **Pajzs**. Kezdetben rendelkezünk vele.
- : **Generátor**.
- : **Akkumulátor**.
- : **Radar**. Iránytűnek is lehet használni.
- : **ECM**. Álcázó eszköz.
- : **Meghajtó modul**. Gyorsabb mozgást biztosít a terepjáró számára.

Az itt felsoroltak talán a legfontosabbak, de nem árt mindegyikből a legjobb típus. Most pedig lássuk a terepjáró használatát.

Ez a rész szimulátorszerűen lett megoldva, tehát középen a legnagyobb helyet foglalja el a szélvédő, alatta és fölötte műszerek, kijelzők vannak. Legalul a már ismert leltár és üzenet menüsort láthatjuk. Ennek használata a régi, de itt természetesen más menüpontokat kapunk. A képernyő tetején hat kijelzőt láthatunk, ezekről később lesz szó. A terepjárót irányítani a következő módon tudjuk:

- ha a hajszálkeresztet a képernyő jobb széléhez mozgatjuk, a jármű jobbra fordul;
- ha a képernyő bal széléhez mozgatjuk, a terepjáró balra fordul;
- ha a képernyő legtetejéhez mozgatjuk, a terepjáró egyenesen halad;
- ha lehozzuk a szélvédő aljához, a jármű megáll.

Ha egy irányt beállítottunk, a járművünk addig halad arrafelé, amíg más irányt nem jelölünk ki neki. A célkereszt fő rendeltetése azonban az igen gyakran feltűnő csészealjak (*guardian saucers*) pokolra küldése. A tűzgombot megnyomva idézhetjük elő ezt az örömteli eseményt. Ha a keresztet a képernyő aljához nyomjuk, de még a tűzgombot is megnyomjuk, a menübe kerülünk, de csak akkor, ha pillanatnyilag nincs a körzetünkben ellenséges mozgás (*Danger...* kezdetű szöveg), ugyanis akkor nincs menü, tehát egyből a leltárba kerülünk. A lehetőségek:

- **CALL SHIP**: A felderítőhajónkat hívhatjuk vele. Leszáll értünk, aztán elvisz, vagyis *Psytek*-hez kerülünk.
- **LOOT HULK**: Harcigép kifosztása, a lehető legközelebb kell mennünk a kiszemelt roncshoz. Ezt választva a *Repo Tech* Robotunkat szemlélhetjük meg, amint kiszáll a roncshoz és átkutatja azt. Mindig talál valamit, de előfordulhat, hogy nagyon gyenge cuccokat hoz a fedélzetre. Egyébként ezeket a gépeket szét is lőhetjük, de semmi hasznunk nem származik belőle, egyrészt: mert órá úgysem támadnak, másrészt: lehet, hogy nagyon értékes felszereléset pusztítunk így el. Ha az RT Robotot durrantjuk szét (szadistáknak érdemes kipróbálni), az nem nagy baj ugyan, mert *Psytek* helyrepofozza, de akkor azon a pályán már nem tudunk több cuccot begyűjteni. Ha *az Rt Robot* szerencsésen visszatér, egy újabb menüpontot kapunk:
    - **ADD MODULE**: A megszerzett dolgot rakhatjuk be a leltárba, egy előzőleg kijelölt helyre. Ha viszont az új szerze-

ményt egy olyan helyre tesszük be, ahol már van valami, akkor az előző tárgy törlődik. Ez kellemetlen, mikor pl. egyetlen lézerünkre rápakolunk egy századrangú pajzsot.

A megszerzett cuccokat a kurzort alájuk mozgatva, majd a tűzgombot megnyomva tudjuk aktiválni. Mégegyszeri megnyomásra kikapcsolhatjuk őket.

Most jöjjenek a fenti kijelzők balról, jobbra haladva:
Az első ablakban a legközelebbi kifosztandó gép helyéről szerezhetünk tudomást. Használata a következő: középen ugyebár van egy nagy, álló kör. Ezek lennénk mi. A nagy kör körül egy kisebb kör mozog. Ez a roncs hozzánk képest viszonyított helyzete. Forogjunk addig a terepjáróval, amíg a kis bigyó a nagy kör legtetejéhez nem ér. Ezek után csak tartanunk kell a beállított irányt. Ha valamelyik pályán már minden roncsot kifosztottunk, kilőttünk, a mozgó bigyó eltűnik. A 2. és az 5. ablak kezdetben nem lát el semmilyen funkciót. Ezek a képernyők azon felszerelések számára vannak fenntartva, amelyeknek valamilyen kijelzőre van szükségük (pl. térkép). Ha mind a két ablak már foglalt, és mi egy harmadik kijelzőt igénylő tárgyat is bekapcsolunk, akkor a kevésbé fontos — már használatban lévő — kijelző átadja a helyét az újonnan bekapcsoltnak.
A 3. ablak a terepjáró főmotorjainak állapotáról tudósít. A zöld szín jelzi a normális működést mozgáskor, ha pirosan ég, akkor a motorok állnak. A nyilak alatt a sebességmérő sávot láthatjuk.
A 4. ablak a következő fegyverhasználatra készenálló energiatartalékot jelzi.
A négyzet jobboldalán lévő kijelzőn megtekinthetjük azt az energiamennyiséget, amennyit a következő lövés elhasznál. A skála gigajoule-okba van beosztva. A terepjáró akkumulátora csak nyolc gigajoule-t tud fenntartani a lézer számára, azonban ez az érték növelhető indítófokozat üzembehelyezésével.
A 6. ablak a védőpajzsok állapotáról tudósít. Ha bármelyik sáv feketére vált, akkor a következő találat a halálukat okozza. Csak egy élet van!

Energiaelosztás:
Az összes fedélzeti műszer a generátorból nyeri az energiát. Az összenergia 10 %-a a fegyverek és pajzsok ellátására szolgál. A többi 90 % a maradék műszer üzemeltetője (radar, meghajtó, stb.) A többlet energia szintén a pajzsokhoz, fegyverekhez jut. Ha viszont kevés az energia, a többi műszer csökkentett teljesítményen fog dolgozni. Ezért a nagy energiafogyasztású műszereknek nagyobb generátorra lesz szükségük. A már letárgyalt 4. ablak a védelmi eszközök működéséhez készenálló energiamennyiséget jelzi ki. Ennek az energiának a 20 %-a rögtön a pajzsokhoz távozik. A maradék az aksiban tárolódik. Ha az akkumulátor tele van, akkor a többlet ugyancsak a pajzsokhoz távozik. Azonban ha kevés energia van raktáron, nagyon kevés jut belőle a pajzsnak. A 4-es ablak kijelzője arra is jó, hogy felbecsüljük vele az azonosítatlan műszerek energia szükségleteit. Ezt úgy lehet megcsinálni, hogy addig lövünk a fegyverrel, amíg az aksi kiürül. Ekkor figyeljük meg, hogy milyen gyorsan tölt újra. Kapcsoljuk be ezek után az azonosítatlan műszert, és ismételjük meg az előbbi műveletet! Ha az akkumulátor gyorsan tölt fel, akkor a műszernek aránylag normális energia szükségletei vannak.

Fegyverek:
Egy lézer teljesítménye attól függ, hogy milyen folyamatosan lehet tüzelni vele, és milyen nagy károkat okoz a támadónak. A teljesítmény és az energia elhasználási tényező életbevágóan fontosak mind a védelmi, mind a támadói stratégiáknál. A terepjáró eredetileg beépített, szabvány fegyverrel és navigációs műszerekkel van ellátva. Egy új műszer betelepítése a rendszerbe automatikusan átformálja a beépített dolgokat. Mindegyik műszertípusból egyszerre csak egy lehet bekapcsolva, tehát nem lehet két pajzs egyszerre aktiválva, még ha különböző erősségűek is. Beiktatáskor a terepjáró kijelzői az új, bekapcsolt műszer tulajdonságait fogják kimutatni. Pl. egy erős aksi növelheti az energia szintet, amit a négyes ablak ki is jelez. A beépített rendszerek automatán visszakapcsolnak, mikor egy velük azonos, újonnan berakott műszer kikapcsolt.

Stratégia + Taktika:
- Minél jobb eredmény eléréséhez minél több nélkülözhető tárgyat adjunk el, vagy pedig próbáljunk erősebb fegyvereket szerezni, hogy a 20. pályán elpusztíthassuk a csészealjak bázisát. Amíg ezt nem tettük meg, a támadási hullámok folyamatosan érnek.
- A 3. pályától már egyszerre több ellenséges űrhajó is jöhet.
- A különböző típusú radarokat érdemes a járőrhajóban elraktározni, mert ezek legtöbbje csak az egy típusba tartozó harckocsikat jelzi.
- A pályák feltérképezése sokat segíthet későbbi játékaink folyamán. Néhány modul ezt a procedúrát megkönnyíti.
- Figyeljünk az energia ellátásra! Az erősebb műszerek több energiát igényelhetnek, mint amennyit biztosítani tudunk nekik. Ezért pl. az erősebb lézerekhez nem árt egy erősebb aksit, generátort szerezni, majd bekapcsolni.
- Jegyezzük meg a támadóink által használt fegyverek erősségét. Így eljövendő játékainkban előre tervezhetünk, hogy mit vetünk be ellenük.
- A különböző alakú UFO-knak más és más mozgási szokásaik vannak. Az ő szokásaikhoz igazítsuk a támadásainkat!
- Hágók átvágásával és hegyek lábainál való haladáskor az üldözők könnyen nyomunkat veszthetik. Persze nem árt ilyen terepekhez jó erős generátor és egy meghajtó.
- Nem mindegyik roncs tartalmaz jó cuccokat. Bízzuk *Psytek*-re a döntést (ANALYSIS): hogy melyiket tartsuk meg, adjuk el.
- Nagyon fontos, hogy mindig legyen nálunk: jó generátor, pajzs, akkumulátor, és lézer (fontossági sorrendben). A maradék két helyre rakhatunk kevésbé fontos, kiegészítő műszereket (meghajtó, radar, stb.).
- Jegyezzük meg, hogy melyik pályán melyik roncsban találtunk jó dolgokat, mert ezek mindegyik játékban ugyanott lesznek megtalálhatóak.
- Minél több ideig kóricálunk egy pályán, annál kitartóbb, erősebb csészealjak támadnak meg. 2-3 percnél több időt — ha tudunk — ne töltsünk el egy pályán, és ha valamelyik völgyben korábbi játékaink során semmi jót nem találtunk, akkor azt a pályát ugorjuk át!
- Ne lövöldözzünk szükségtelenül! Ha kis energián tartjuk az aksit, a pajzsok lassan fognak feltöltődni. Amikor csak tudjuk, hagyjuk az akkumulátort töltődni!
- Néha a legjobb dolgok nem a legközelebbi gépben vannak! Például a 3. pályán az egyes kijelző egyenesen előttünk jelez kifosztandó roncsot. Ha azonban ellenkező irányba indulunk el, erős pajzshoz és generátorhoz juthatunk viszonylag rövid idő alatt. Ezek birtokában biztonságosan bebarangolhatjuk az egész pályát.

Pauzálni a '**SPACE**' billentyűvel tudunk, mégegyszeri megnyomására a játék folytatódik. A '**RUN STOP**' + '**RESTORE**'-ral kivághatjuk a játékot, de csak lemezen! A játék célja tehát a megszerzett cuccok eladásával (DISMANTLE) minél több pontot szerezni, majd a lehető legerősebb felszereléssel a 20. pályára eljutva *levegőbe* röpíteni a bázist. Ezzel a művelettel az egész bolygó a birtokunkba kerül. A játék egyedi háttértörténetén, és magán a komplett programon is meglátszik, hogy **Lucasfilm** termék. Minden műszernek, járműnek, gépnek copyright-os, egyedi neve van, a kijelzők kiképzése, felépítése ötletes, precíz. A grafika szép, a terepjáró mozgása életszerű, *psytek* animálása is jópofa. A csészealjak manőverezése csodálatos, csak ezt a részt egy külön programozó kreálta. A hanghatások, már ami kevés egyáltalán van, sem rosszak. Kazettás verzió is van.



MEDIEVAL LORDS

Sokan hiányoltátok az utóbbi időben a stratégiai játékleírásokat, ezen segíthetünk. Ezúttal a ***MEDIEVAL LORDS*** került nagyító alá. Nekünk csak C64-es változatról van tudomásunk, ez persze nem zárja ki azt, hogy más verzió is létezik, mi mindenesetre nem találkoztunk vele. C64-en — talán elfogult megjegyzés — az egyik legjobb stratégiai játék, amely hűen tükrözi a játékban feldolgozott történelmi eseményeket, s igen hasznos lehet azok számára, akik éppen tanulják ezeket az epizódokat.

Miután betöltő(ge)ttük a játékot — játék közben lesz benne még bőven részünk — telepedjünk rá a '**RETURN**' és a '**SPACE**' billentyűkre, így hamar eljuthatunk a főmenübe:

'**A**' — Új játék betöltése. Ha új játékot kezdünk, ezt ne nyomogassuk!
'**B**' — A játékosok számát adhatjuk itt meg. Maximum 10 játékos játszhat (így ha ketten játszunk, 8 embert a gép fog irányítani);
'**C**' — Ellenfeleink (a számítógép játékosok) számának beállítása;
'**D**' — Itt állíthatjuk be az adatkiírás sebességét;
'**E**' — A kezdés időpontjának beállítása;
'**F**' — Itt azt adhatjuk meg, hogy hány év múlva érjen véget a játék;
'**G**' — A térkép beállítása (vagyis, hogy mely részét lássuk, ha az egészet nem akarjuk megjeleníteni);
'**H**' — Itt kell megadnunk a fordulónkénti lépések számát (a javasolt érték: 5), egyébként egy forduló egy évet takar;
'**I**' — Az események követhetősége (DISPLAY MODE):
- Minden változás megjelenik (DISPLAY ALL ACTIONS), ez a legpraktikusabb;
- Minden harci cselekmény megjelenik (DISPLAY ALL WAR ACTIONS). Ez sajnos nem mindig jön be.
- Csak a játékosokat érintő eseményeket látjuk (ACTIONS AFFECTING PLAYERS ONLY);
- Csak az emberek által irányított akciókat látjuk (ACTIONS AFFECTING HUMANS ONLY);

Az adatokat a '**SPACE**' megnyomása véglegesíti, majd megjelenik az első ország neve. Ezután nincs is más teendőnk, ki kell választanunk, hogy mely birodalom uralkodója akarunk lenni? **(Nem lehet kétséges, hogy a CoVland-é! — CoVboy)** Nyugatról keletre haladunk. Ha az adott ország nekünk nem szimpatikus, csak nyomjuk meg a 'RETURN'-t, és ha megjelenik a kívánt ország neve, írjuk be a nevünket. Ekkor a gép kijelöli a vetélytársainkat és országaikat. Kis (?!) töltögetés után megjelenik a sokszínű Európa és a kezdés éve.
A program 18 színt használ, néha egyes országok színei megegyeznek, de félre ne értsük, ezek nem tartoznak egybe. Az országok további tartományokra vannak felosztva, melyek 'monogramokkal' lettek azonosítva.

Az adószedők begyűjtik az adót (TAX COLLECTING TIME), a pénz pedig befolyik a kincstárba. Ekkor megjelenik az országok pénzügyi és gazdasági helyzete. Az első oszlopban a bevételt látjuk, a másodikban a kiadásokat, a harmadikban a kincstár helyzetét. Ha kiválasztjuk az országunkat és megnyomjuk a '**RETURN**'-t, akkor megkapjuk az egyes tartományokban befolyó adók összegét. Továbblépve megkapjuk az adósságainkat, ezen belül is legelőször azt, hogy az adószedők mennyit visznek el tartományonként. Ezt követően megkapjuk, hogy a hadsereg, a várak és a flotta fenntartása hány dukátba kerül, és a kincstár helyzetéről is infót kapunk. Ha balra toljuk a JOY-t, már ki is lépünk innen...

Várjuk meg, amíg a mi országunk kerül sorra. A megjelenő főmenüben hét opció található (mindkettőből úgy tudunk kilépni, ha oldalsó pozícióba nyomjuk a JOY-t):

1. DOMAIN INFO
Adatokat kaphatunk az összes országról, beleértve a saját országunkat is:

DOMAIN DATA — Információt kaphatunk a trónörökösökről (DIRECT MALE HIERS), a kincstár helyzetéről, a szövetségeseinkről (ALLIANCES), az ellenségeinkről (WAR WITH), a hadseregről és a flottáról. Az irányításunk alá tartozó tartományokról egy táblázat jelenik meg. A fejlécben lévő rövidítések jelentése:

NOBLE — nemesség	RLGN — vallás
TOWN — polgárság	CSTL — kastélyok
BUR — hivatalnokok	STR — erősség
POP — népesség	LOY — hűség

GENERAL INFO — Itt tudhatjuk meg a játékosok eddig szerzett pontjait. Egy megnyert csata 2-őt, egy tartomány elfoglalása 3-at, a nép hűségének elnyerése 4 pontot ér.
LOYALTY STATUS — A térképen feltünteti az egyes tartományok lakóinak hűségét. Az első betű a nemesség lojalitásáról, a második a polgárságról tájékoztat. A betűk jelentése:

H: magas	**M**: közepes
L: alacsony	**R**: lázadás
—: kihaltak, nincsenek;	

ARMIES — Megtudhatjuk, hogy mennyi katona állomásozik. Minden országnak csak egy hadserege lehet.
RELIGION — A tartományok vallási hovatartozását mutatja:

— eretnek mozgalom	— orthodox
— pogány	— rom. katolikus
— mohamedán	— anglikán

CASTLE — Információt kapunk arról, hogy egy tartománynak mennyi kastélya van (max. 4 lehet);
PROVINCE ABBRS. — A tartományok neveinek rövidítését kapjuk meg.

2. PROVINCE INFO
A térképről kapunk lényeges információkat.

3. WAR ACTIONS

RESISE ARMY — Hadsereg szervezése, összehívása:
— **FEUDAL LEVY**: hűbéresek besorozása;
— **NOBLE VOLUNTEERS**: önkéntesek;
— **MERCENARIES**: zsoldosok, ha feloszlatjuk a sereget, vagy elégedetlenek lesznek, akkor fosztogatnak és rabolnak;
— **NOMAD**: nomádok, csak a keleti és a déli államokban találhatók, náluk nincsenek nemesek és önkéntesek;
— **CONFIRM NEW ARMY**: Új hadsereg szervezése, megalapítása. 50 ezer dukátért lehetőségünk lesz a meglevő hadsereg magasabb szintre képzésére.

DISMISS ARMY — Hadsereg feloszlatása. Ezután meghatározhatjuk, hogy mennyit tartsunk meg a seregből.



CAMPAIGN — Hadjárat. Először is ki kell jelölni a nyilakkal, hogy honnan indulunk, és hova akarunk eljutni. A hadsereg segítségével leverhetjük a lázadásokat, az eretnek mozgalmakat, de természetesen új területeket is elfoglalhatunk, akár a flotta segítségét is igénybe vehetjük. Ha új tartományt akarunk szerezni, akkor a hadsereggel álljunk a megtámadandó terület mellé, és onnan rohanjuk le. Itt lehet, hogy meg kell küzdenünk a nemességgel, vagy ha itt állomásozik a hadsereg, akkor azzal. Ezt követően két választásunk lehet:

— **PILLAGE**: Rablóhadjárat. Jól jövedelmező pénzforrás, ám néha a nemesség megúnja a fosztogatást, és azt kívánja, hogy foglaljuk el a területet.

— **ATTEMPT CONQUEST**: Hódítás. A gép kiírja, hogy hány százalékban foglaltuk el a területet, valamint azt, hogy ellenáll, vagy sem?

A felkeléseket sajnos nem lehet szép szóval leverni, csak a hadsereg segítségével. Irányítsuk a hadsereget a fellázadt területre, és nyomjuk meg a tűz-gombot. Ekkor kiírja, hogy a lázadást hány százalékban vertük le (187 % is lehet ?!). Ezután jelzi, hogy megtört-e, vagy sem. Ha nem, akkor nem lépünk többet. Ezzel a módszerrel az idegen vallást is le lehet verni. Nyomjuk meg a tűz-gombot azon a területen, ahol a mi vallásunkat akarjuk érvényesíteni. Ekkor megkérdezi a program, hogy valóban le akarjuk-e verni. Mondjuk ennek sok jelentősége nincs, de csökkenti a lakosság erejét és hűségét. Néha a pápa ad pénzt és katonákat az eretnek mozgalmak leverésére, de nem fontos megszüntetni. Ha esetleg vízi úton akarunk közlekedni, akkor jelöljük ki, hogy honnan fussunk ki a nyílt vízre, persze ilyenkor a nemességünk hazamegy, mert fél, hogy tengeribeteg lesz, így nélkülük kell támadnunk (ez néha igen kínos is lehet). Vigyázzunk, mert a tengeri utazás nagyon költséges. A hajók száma a távolságot növeli, ám Gibraltáron még így sem tudunk áthajózni **(eset+leg Action Replay-jel — CoVboy)**.

MOVE ARMY — A hadsereg mozgatása;

CHANGE FLEET — Flotta szervezés és építés;

4. DOMAIN ACTIONS

SUPPORT NOBLES — A nemesség támogatása valamelyik tartományban. A nemesség nem adózik, tehát tőlük pénzt sohasem látunk, csak a seregbe tudjuk behívni őket. A lojalitásuk itt is sokat számít, minél magasabb, annál többen jönnek be a seregbe.

SUPPORT TOWNS — A polgárság támogatása. Adót csak a polgárság fizet, ezért érdemes megkülönböztetett figyelmet fordítani rájuk. Célunk, hogy erős polgárságot hozzunk létre.

SUPPORT BUREALRATS — Hivatalnoki réteg kialakítása és támogatása. Ők fogják behajtani az adót a nyomorult polgárságon. Célszerű legalább három adót kivetnünk (azaz három adószedőt kiküldenünk), természetesen nagyobb területek esetén néggyel is nyomulhatunk.

BUILD CASTLES — Vár építése. Egy vár fenntartása sok pénzbe kerül, de a leghatásosabb védekező eszköz.

5. DIPLOMATIC ACTIONS

Külpolitikai menüpontok.

DECLAR WAR — Hadüzenet. Különálló tartományok számára nincs jelentősége, csak országok felé alkalmazzuk.

GRANT TO OTHERS — Különféle juttatások, adományok egy másik országnak.

— **GRANT MONEY**: Pénz elküldése egy másik ország számára;

— **GRANT PROVINSIE**: Egy tartományunkat odaadjuk egy másik országnak. A főváros átadására nincs lehetőség.

— **GRANT SHIP**: A hajóhadunk más vizekre fog hajózni, gyakorlatilag egy másik ország szolgálatába lép.

PROPOSE ALLIANCE — Tíz évre szövetséget kötünk valakivel. Általában csak nagy országok tehetik meg a kicsikkel.

PROPOSE PEACE — Békekötés.

SUPVERT NOBLES — Egy ország nemességének a támogatása.

SUPVERT TOWNS — Egy ország polgárságának a támogatása. Az utóbbi két menü inkább passzív, mint aktív segítség egy ország számára. A lakosság hűsége jelentősen csökkenhet az uralkodóval szemben. Ennek pedig az lehet a következménye, hogy hamar fellázadhat a terület. Ezekkel a dolgokkal könnyen, de kitartóan el lehet intézni egy országot, mi például a SZELDZSUK birodalmat osztattuk fel több, mint 10 részre. Sajnos ez utóbbi két menüpont is lépésnek számít.

6. GAME UTILITIES

SAVE GAME TO DISK — A játékállás kimentése lemezre;

EDIT MAP/OPTIONS — Térkép átrendezése:

— **ADD HUMAN PLAYER**: Új játékos indítása;

— **REMOVE PLAYER**: Bármilyen játék megszüntetése;

— **CHANGE MAP COLOR**: Színek megváltoztatása:

DOMAIN COLOR: Az ország színének megváltoztatása;

DISORGANIZED PROVINCE: A tartományok színeinek megváltoztatása.

A változtatás a '+', '—' billentyűkkel lehetséges, kilépés az '**F1**'-gyel.

CONCLUDE GAME — A játék befejezése. Először kiírja a játékosok közötti sorrendet, majd egy vicces értékelés következik.

CHANGE DISPLAY MODE — Mint a játék elején;

START A NEW GAME — Az elnevezés magáért beszél...

CHANGE DELAY — Ez nálunk nem működött.

7. END TURN

A lépéseink után a gép elkezd lépegetni az általa irányított jáétékosokkal, majd elérkezik az évvége. Néha megjelenik egy felirat (**LOAN PROBLEMS**), a jóságos télapó eljő, és rajta kapja azokat az országokat, akik adósságban úszkálnak. Ez igen kellemetlen szokott lenni, ha mondjuk éppen velünk történik meg, az még kellemetlenebb. Hogy törleszthetjük az adósságunkat? Rrre öt további opció jelenik meg:

BLUFF IT OUT — Blöffölés. Nem célszerű, mert így sokkal többet vesztünk, mint más opciókban.

ATTECT TOWN — A polgárságtól kérünk kölcsön. Ez a legjobb pénzforrás, itt csak a hűségük csökken, de kit érdekel, majd helyrehozzuk.

DEAL WITH NOBLES — A nemességhez fordulunk segítségért. Ez nem jó, mert csökken a lojalitásuk és így toborzáskor nem hajlandóak eljönni. A várainkat is elveszthetjük, sőt a hivatalnokainkat is!

DEPRIVE FORCES — A haderő felszámolása.

CALL ON ASSEMBLY — A gyűléshez fordulunk, ők anyagilag kisegítenek, de kapunk tőlük egy power pontot.

Ha sikerül megúsznunk a birkanyírást, akkor jön a **TREASURY DEFICIT**, vagyis az ország azon kiadásai, mely során felújítják a várakat, luxuscikkeket vásárolnak stb. Miután elvégeztük a beruházást, ki fogja írni, hogy melyik játékos hány pontot szerzett.

SHRORING PHASE — Egyébként az első fordulóban mindenki megkapja a 4 kis pontját.

ECONOMIC CHANGES — Kiírja egyes területeken élő népek erő, közgazdasági- stb. változásait.

LOYALTY CHANGES — A hűség és a bizalom megingását jelzi, elég rossz dolog. **POPULATION CHANGES** — Viszont van egy jobb, a népesség növekedése. Ez mindig jól jöhet egy országnak. Ezután a hivatalnokok munkájuk révén végigadóztatják a népet, és a pénz szépen befolyik a kincstárba. Megkapjuk a szokásos infót az országokról. Kilépés után újabb változásokat ír ki a program, új államok keletkezéséről és széteséséről informál minket.

RISE HERESY — Eretnek mozgalmak és új vallások kialakulását láthatjuk. Némelyik országnak gondjai akadnak a jobbágysággal, a nemesek és a katonák az elégedetlenek leverésével vannak elfoglalva, ezért ebben az évben nem lépnek, kimaradnak. Ezek után a pápa működik, pénzt és katonákat küld a szent földre, vagy az eretnek mozgalmak leverésére. Ezt nem illik hagyni, mert a mi pénzünket szedi el erre a nemes célra.

MORE PLAGUE OUTBREAKS — Járványok, éhinségek kitörése. Ez a legkellemetlenebb dolog, mert egy-két nagyobb országot is romba dönthet. A térképen szürke mező jelöli a járványkitörést. Szomorú híreket kaphatunk ezután a királyok csoportos elhalálozásáról (**DEATH**), de örülhetünk is, amikor megszületik a kis trónörökös (**BORN**).

REBELLIONS — Ez egy váratlan és baljós kijelzés. Megjeleníti, hogy hol történt lázadás. Főként a mi területünket szokta látogatni. Ha van ilyen, vigyázzunk rá!

Innen már ismét ugyanaz történik, amit már egyszer leírtunk. Ezek a változások soha nem egyszerre mennek végbe, csak kb. egy 5 éves ciklusban egyenként.

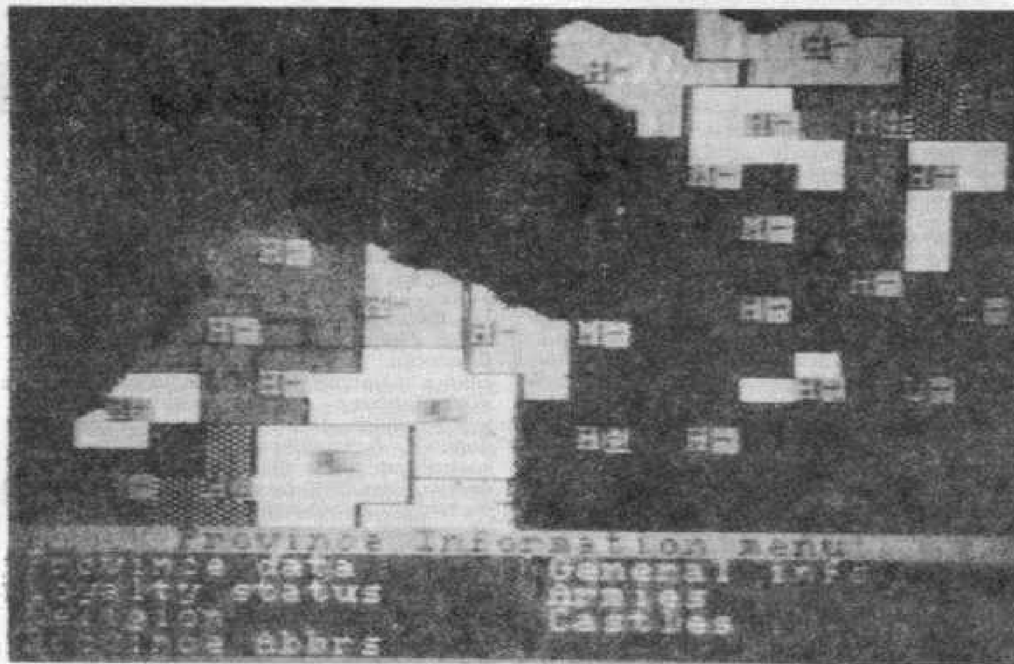
Ha esetleg egy portyázó hadsereg betörne az országunkba, nem kell mást csinálni, mint elővenni a JOY-t, majd:

REFUSE BATTLE — A harc elkerülése, visszavonulunk. Hülyék vagyunk, ha ezt nyomjuk meg.
BATTLE/LOCAL ARMY — Védekezés az itt állomásozó erőkkel. Alul látjuk, hogy mekkora is ez az erő.
BATTLE/LORDS ARMY — A hadsereggel való védekezés, ha egyáltalán ott van.

Mint ahogy az általában a stratégiai játékleírásoknál lenni szokott, lépésről-lépésre való receptet egyszerűen képtelenség adni, ezért jó szokásunknak megfelelően kövessék egy tipphalmaz:

- Minden lépésünk pénzbe kerül, kivétel az infók és a diplomáciai lépések. Ezért nem fontos lelépnünk minden lépésünket, nyomjunk inkább END TURN-t. A kiadások az ország területnagyságával nőnek. Néhány irányadó értéket feltüntetünk, ám ezek csak egy legalább 7 tartományból álló országra igazak:
  Nemesség támogatása — 4.000,- dukát
  Polgárság támogatása — 1.000,- dukát
  Hivatalnokok támogatása — 2.000,- dukát
  Várépítés — 16.000,- dukát
  Hadsereg összehívása — 8.000,- dukát
  Hajóépítés — 3.000,- dukát
  Más ország nemességének támogatása — 4.000,- dukát
  Más ország polgárságának támogatása — 6.000,- dukát
- Célszerű egy 4, de legalább 3 tartományból álló országot választani, így kevesebb a gond, könnyebb a játék és izgalmasabb is. A játék elején a területeket vegyesen lakják a polgárok és a nemesek. Osszuk fel az országot két részre. Az egyikbe csak polgárságot telepítsünk, a másikba pedig nemességet. Miután kiirtottuk a tartományból a felesleges hulladékot, fel is állíthatjuk a sereget, persze csak akkor, ha van megfelelő anyagi háttérünk.
- A nemesség területeit úgy alakítsuk ki az országon belül, hogy lehetőleg egymás mellett legyenek, mert a nemesség nem szeret sokat mászkálni, ha megalakítjuk a sereget. Közel legyenek egymáshoz, hogy nagy hadsereget tudjunk felállítani. Vigyük a sereget a támogatásra váró területre (MOVE ARMY), ez esetben sokkal hatásosabb lesz a szavunk. Egyébként a hadseregünk sokkal aktívabb az első lépésben, mint a többiben, szóval elfáradnak szegénykék a támadásban.
- Ha egy ország fővárosát elfoglaljuk, a kincstárban található pénz a miénk lesz. Célszerű, ha nem vagyunk olyan kapzsiak, és a pénzt visszaadjuk, mert ellenkező esetben előbb- vagy utóbb felbomlik az ország. Egy ország sem tud főváros nélkül létezni.
- Vannak olyan területek, ahol jelentős a császári jövedelem (IMPERIAL INCOME), pl. VE, CO, PP.
- A térképen két ördögi terület van: a pápai állam és a TEUTONIC KTS. Ha elfoglaljuk a pápai államot, mert pl. idegesít minket a pápa ügyködése, akkor nem ússzuk meg, hogy a pápa állandó jelleggel ne könyörögjön nekünk:
  RECONCILE THE POPE — A pápa ki akar válni belőlünk;
  PROCEED WITH TURN — Azt mondjuk neki, hogy: „majd máskor";
- Az üres területeket csak a gép tudja betelepíteni;
- Elég nagy marhaság, hogy mi sosem halunk meg, így eléldegélhetünk 350 évig is.

Ennyi lett volna. Értékelés? Összességében egy jó kis játék, történelemkedvelőknek hasznos kiegészítés a tankönyv mellé, mert itt a térképen is láthatják a változásokat, sőt át is élhetik az eseményeket. A grafika nem a legjobb, hanghatások sincsenek, de ez a játék nem is igényli az idegesítő zümmögéseket. Jó lett volna még egy nehézségi fokozat, pl. a jobbágyság, akik az ország élelmiszer ellátását biztosították, de még enélkül is hasznos időtöltést jelenthet minden stratégia- és történelemkedvelő játékos számára.



DŰNE



Réges-régen vagy a messzi jövőben, egy távoli galaxisban volt/lesz egy monarchikus császárság, ami óriási területen fekszik/ feküdt el **(Most mi van? CoVboy)**.
A technikai szint elég magas volt/lesz, de az ősi arisztokrácia még ősibb palotái és birtokai amolyan kellemesen cyberpunkos érzésbe ringatnak minket, noha nem is koruk, hanem fennállásuk alatt felhalmozódott és elfeledett, egymásba kapcsolódó és szerteágazó technikai lehetőségek széleskörű felhasználásának képtelensége, csak az emberek számára közvetlenül hasznos dolgok (pl. esernyő, lámpa, fürkész) továbbvivése, és a számunkra abszolút homályos működési elvek, felépítések, okok miatt. Ezek a mindenre kiterjedt misztikumok nem azonosíthatók a klasszikus értelemben vett cyberpunkkal, de sokan egyetértenek abban, hogy a cyberpunk egyik legjelentősebb előfutára maga a **DŰNE** volt.

Frank Herbert igen sikeres könyve: *A Dűne*, majd egy még sikeresebb film (*ugyancsak a Dűne*) mellett egy majdnem ugyanannyira sikeres film jelent meg (*Twin Peaks*). S, hogy a két filmben mi a közös? Az, hogy *Dale Cooper* ügynök a *Twin Peaks*-ből kapta *Paul Atreides* szerepét. Hurrá. Boldogok vagyunk. Ilyen előzmények után tavaly április-májusa körül megjelent egy preview a film feldolgozásából létrejött játékból, ami akkor ugyan még készült, de mindenki láthatta: annak ellenére, hogy nem a *Twin Peaks*-es *Dale Cooper* alakítja a főszerepet, egész kellemes **(Ez aztán az intermezzo... — CoVboy)**. Csodagrafika, csodahang, PC-n 256 színben és Adlib Gold-on vagy Blasteren. Amigán is cool, no meg egy EGA-s verziót is kiadtak, de a VGA/Blasteres után mindenkit csak sajnálhatunk, akinek a másik kettővel kell beérnie. A következő esemény a DUNE sorban az volt, mikor megjelent a teljes verzió, egy 99%-ban elfogadható töréssel és teszttel (hibát azért itt is lehet találni, de elenyésző és nem zavaró). Ezután pedig amit feljegyeztek az az volt, hogy ugyan késve, de a CoV #26 NEWS rovatban előzetest adtunk róla. A leírás ké
sett egy picit, de jobb későn, mint túl későn. Csak azt mondhatjuk, hogy még 286 AT-n is szuper, noha memória meg hangkártya mint mindig, csak javít a helyzeten és így majdnem ideális lesz.

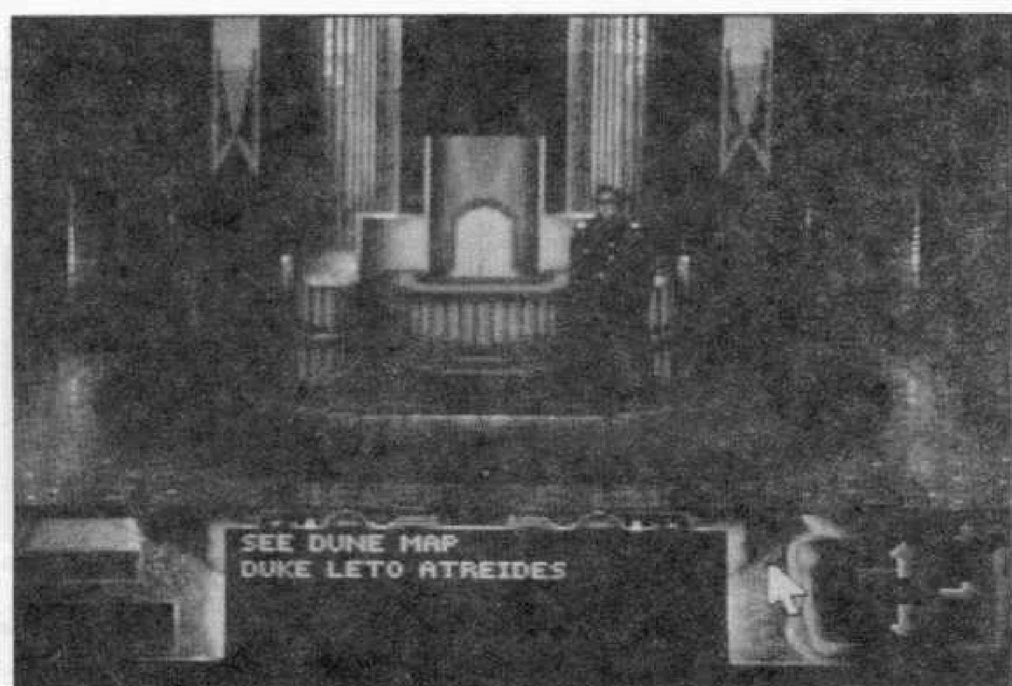
Az intro ismertetést ad az előzményekről, ahol elmondja a fűszer történetét, ami egy olyan dolog, hogy mindenkinek borzasztóan fontos, mivel meghosszabítja az életet és a teljes szellemi frisseséget, valamint a navigátorok is ezt használják fel a csillagközi utazásokra (minden ködös, mi?), ezenkívül tudatunkra adják, hogy *IV. Shaddam Padisah* császár azért küldött minket *Arrakis* bolygójára, vagy ismertebb nevén a Dűnére, hogy minél több fűszert termeljünk ki, így megszüntetve a gonosz *Harkonnen* báró hatalmának a császárra is veszélyes megnövekedését. A Dűne egy hatalmas sivatag, egy halott bolygó, ahol még sosem esett egy csepp eső sem, és ami a legrosszabb, még egy jó nagy homokvárat sem lehet belőle építeni, mert olyan finom a sivatagi por. Pedig már sokan jöttek a Dűnére ilyen céllal, de még senki sem tért vissza, ugyanis mikor kifordították vödörkéjükből a homokot, hogy tornyot emelhessenek, amire rátűzhetnek kicsiny zászlójukat, mindig összeomlott a torony. Volt, akit maga alá temetett, volt aki meg dühében elkezdte csapkodni egy lapáttal a maradványait, s erre jöttek a hatalmas homokkukacok (kb 400 m hosszú egy átlagos példány, igen misztikus, és a homok alatt furakodik), mert mindenki tudja, hogy a periódikus dobbanó hangokra harapnak, de arra is, aki ezt előidézi. Amúgy ne nagyon hagyjuk figyelmen kívül, mennyire is hasonlít a filmben és a programban egy kukac szájának felülete a *„Jedi visszatér"*-ben lévő homoklakó pofájához, csak ott csápok is voltak, s az nem tudott mozogni. Ja, igen. A fűszer csak itt található az egész univerzumban.

Akkor kapcsolódunk be a történetbe, mikor atyánk, *Leto Atreides* herceg elfoglalta szálláshelyét egy *Harkonnen*-ektől biztonságos távolságban lévő elhagyott palotában. Mi, *Paul Atreides* pedig segítünk atyánknak és a bolygónak, hogy elmehessünk a program végére...

Mellesleg a program maga is ad némi ismertetőt, pl. ha game közben ráclickelünk a képernyő bal szélén látható könyvre. Itt még meg kell azt is jegyeznünk, hogy a program 3 nyelven képes előadni magát: angol, német, francia.

A kezelés igen egyszerű, mindenki rájöhet, mert abszolút egérkezelt, egy pillanatra sem kell a billentyűzethez nyúlni, de azért egyes menüpontok jelentését elmondjuk.

KÖNYV
A játék során sokszor kaphatunk hasznos infókat, s ezeket rendszerezve ebbe a könyvbe be is írja a gép, hogy utána emlékezhessünk rá. Fontos szerepe nincs. Megjelenik benne középen 1-2 választási opció, hogy mely témáról kérünk infót:



ALL TOPICS - Minden témából, de nem teljesen.
POLITICS - Az *Atreid*-ek, *Harkonnen*-ek és a császár egymáshoz viszonyulásáról.
PAUL ON DUNE - Eddigi tevékenykedéseinkről, anyuci óvó tanácsairól.
SPICE - A fűszerről és szerszámairól. Amúgy ez a fűszer ki nem állhatja a nedvességet, légkör viszont kell neki, ezért ideális hely ez az *Arrakis*.
THE FREMEN - Arrakis bennszülöttjeiről, későbbi szövetségeseinkről és barátainkról.
A könyvben minden témáról előbb-utóbb több oldalnyi szöveg is lesz, ekkor a könyv két oldalán lévő lapoknak megfelelően lapozhatunk, a jobb oldalival hátra, a ballal előre. Ha valamelyik témának végére értünk, egy amolyan kis CREDITS szöveg jön ki. A könyvből kilépni úgy lehet, ha valahova a könyv környékére vagy a jobboldali üres mezőre clickelünk.

NAPOCSKA+SZÁM
Időmérő. Később a napot egy hold is felválthatja, az égi pályájuknak megfelelően. Az alatta lévő szám az azóta eltelt napok számát mutatja meg.

KÉT KICSI ABLAK
Két személyt el lehet magunkkal cipelni a játék során, s itt jelzi ki őket fizimiskájukkal. Ekkor mindig ugyanoda mennek mint mi. Ha még egy személyt magunk mellé veszünk, de már ketten vannak mellettünk, az egyik automatikusan leteszi magát az adott helyszínre. Ha valakit letettünk egy palotán kívüli helyre, akkor kiírja a nagy térképen nézelődés közben, ha van valakink az adott helyszínen.

NYILAK
A négy nyíl a 4 égtájat mutatja. Ezekkel lehet mozogni. Ha be akarunk lépni egy épületbe, akkor az előre-vel menjünk be. Középen van egy piros pont is, ami az *Atreides* palotában világít csak. Ha akkor ráclickelünk, megjelenik a palota térképe, ki- és bejáratokkal.

KÖZÉPEN SZÖVEGEK
SEE DUNE MAP: Ekkor megmutatja a Dűne térképét. A fenti nagy sárga mező a Dűne homokja, a barna színek benne a kavicsok, sziklák. A bal oldalon egy kicsinyített mását látjuk az *Atreides* bolygónak. A jobb oldalon 4 nyíl meg az *Atreides*-ek vörös sasmadara található. A 4 nyíl a bolygó térképének mozgatását szolgálja, bár ugyanezt el lehet érni akkor is, ha a térkép széleire clickelünk. Ha a sast választjuk, automatikusan odaugrik, ahol mi, *Paul Atreides* éppen tartózkodunk. Amikor behívjuk a térképet megjelenik felül, balra, hogy eddig hány csapat van a tulajdonunkban. A nagy térképen lehetnek:
- **Paloták**: Ezekből csak 2 van, egy az *Atreides*-eké, egy meg a *Harkonnen*-eké. Az övéké kék, és az *Arrakean* nevet viseli, a mienk pedig *Carthag* nevét kapta bíborszínben. Főcél a játékban, hogy elpusztítsuk a *Harkonnen* palotát, de ez még igencsak messze van.
- **Barlangok** (SIETCH): Ezekben laknak a *fremen*-ek.
- **Erődök** (FORTRESS): Ezekben pedig a *harkonnen*-i katonák.
- **Piros emberkék**: A mi katonáink (*fremen*-ek)
- **Sárga emberkék**: A fűszeraratóink (*fremen*-ek)
- **Zöld emberkék**: A fremenek ökológusai, fababrálói **(Jé, én azt hittem a marslakók, illetve... bocsánat eltévesztettem a házszámot: az Arrakislakók — CoVboy)**.
- **Kék emberkék**: Harkonnen katonái
- **Furcsa sárga gép**: fűszeraratók fűszerkombájnnal (természetesen *fremen*-ek)
- **Mint az előbbi csak egy bogárral**: Mint az előbbi csak egy helikopterrel vagy miaszósz **(Biztos VW márka — CoVboy)**. ORNITHOPTER a becses neve, rövidebben ORNI **(Hogy jön ez ide? Ornella Mutti egy másik leírásban szerepelt — CoVboy)**.

Ha ráclickelünk egy épületre, kiírja a nevét (ami a régió nevéből, pl. *Arrakean*, *Carthag* vagy *Oxtyn*, illetve egy amolyan égtájnévből áll, mint pl. *Tuek*, *Timin*, *Calm*), milyen felszerelés van ott (pl krys kés, lézerpisztoly, hangrobbantó, stb.), ezt EQUIPMENT név alatt. Ha esetleg már lenne rá lehetőségünk, akkor az itt található víz mennyiségét, illetve a szélcsapda meg nem létét is kiírná. Ha egy csapatra clickelünk, akkor a középső szövegablak változik, erről majd ott.

Középen:
EXIT MAP: Próbáljátok ki.

GIVE ORDERS TO FREMEN TROOPS/ CONTACT FREMEN TROOPS: Ezzel adhatunk parancsokat csapatainknak. Amíg nem vagyunk képesek telepatikus módon kapcsolatot teremteni velük, addig a GIVE ORDERS... lesz, utána a másik. A GIVE ORDERS-szel csak azoknak tudunk parancsokat adni, aki ugyanabban a barlangban van, mint mi.
SEE SPICE DENSITY: Ha már megtaláltuk a Vizsgálókat, akik a fűszert kutatják fel, akkor adnak egy térképet, amin be vannak jelölve a területek fűszerbeli gazdagsága. A térképen az épületek által szabott frontier-határok is meg vannak adva, s ha egyre ráclikkelünk, a nagy térkép azt fogja zoomolni. Minden terület ki van színezve a fűszertartalmának megfelelő színben, illetve szürke, ha még nincs megvizsgálva (erre kellenek a Vizsgálók). A színkulcs a térkép alján van, a fekete az abszolút kimerült, a világossárga a legjobb. A megfelelő színt ki is emeli, ha a terület építményén nyugtatjuk a pointert.
Alul a SPICE DENSITY-re clickelve az átvált **TROOP OCCUPATION**-re, és a színkulcs is eltűnik. A fűszer mennyisége helyett most csapataink foglalkozását mutatja, a ruhájuknak megfelelő színnel. Ha többféle is dolgozik egy területen akkor csíkozza. Fent egy X jel segítségével vagy egy térképen kívüli helyre clickeléssel zárhatjuk be az ablakot.
TAKE ORNITHOPTER: Ha a helyszínen van egy ornithopter azonnal beleszáll *Paul* és mehet is. Később.
FIND PROSPECTORS: A már említett Vizsgálókra automatikusan rátalál és ráclickel a gép. Csak ha már megvannak.
Ha egy csapatra ráclickeltünk a következő jelenik meg középen:
ASK MORE INFO: Eleinte csak üdvözöl minket a csapat vezére, majd elmondja, hogy mennyi ideje vannak már ott, de ha ezt választjuk, többet is mond. Hányan vannak (kb. 400-2800 ember van egy csapatban), mi a foglalkozásuk:
SPICE: fűszerbányászat,
MILITARY MATTERS: katonáskodás,
ECOLOGY: növénytermesztés, és hogy mennyire szakértőek abban:
ON TRIAL: még nem használhatóak, de nemsokára fejlődnek. Amolyan próbaidő.
NOVICE: Kezdő.
AVERAGE, EFFICIENT, SKILLED: Fokozatok.
EXPERT: Szakértő, a legjobb.

A szakértelem *SPICE* ügyben a bányászási sebességet és mennyiséget, az *ECOLOGY*-ben a fatermelési sebességet, a *MILITARY MATTERS*-ben pedig a katonák ügyességét jelzi. Minél ügyesebb egy csapat, annál több eséllyel indul a *harkonnen* csapatok ellen. *MOVEMENT* név alatt a kedvüket mutatja, a 100% a legjobb morál. Kiírja még a felszerelésüket is (EQUIPMENT):
HARVESTER (sárga gép): Ezzel lehet csak igazán jól bányászni, de a kukacok sajnos idegesek rá és sokszor megtámadják. Ahhoz, hogy ezt elkerüljük, ajánlott ORNITHOPTER-eket ajándékozni a csapatoknak, így azok ember- és kombájn veszteség nélkül dolgozhatnak (jobban).
ORNITHOPTER (bogár alakú): Feljebb elmagyaráztuk. Vigyázat, azt is kijelzi, amelyikkel *Paul* utazott oda, s így meglehet, hogy megkapják a fremen-ek a helikoptert ugyan, de mi meg nem tudunk hazamenni.
KRYS (kés): Ez az leggyengébb FREMEN fegyver, sok helyen található.

LASER GUNS (pisztoly): Egész jó fegyver. A *harkonnen* csapatoknak max. ilyenje lehet (rosszab nemigen szokott náluk lenni). Gee, ahogy a fremen főnök mondja, amikor odaadjuk neki.
WEIRDING MODULS (diótörő-forma): Ez a fegyver, amivel az obszidiántömböt szétrobbantatta *Paul Atreides* az egyik *fremen*-nel a filmben. Hangfegyver. Azt kell kiáltani a monitor előtt, hogy **MUAB'DID!**, majd jön a kedves fehér ruhás bácsi és beadja a napi nyugatót. Erre egy fremen főnök azt mondaná, hogy: Ah!
ATOMICS (rögbilabda): A max. fegyver. Boltban nem lehet kapni, csak találni. Legalább 7-12 ilyen kell, hogy befejezhessük a játékot. Mit is mondhatna erre egy mezei fremen, mint hogy OH MY GOD!
BULBS (zöld izé): Ez kell minden növénytermesztőnek, hogy elkezdhesse a fanevelést az adott helyen. Így most már a tárgyakat is azonosítottuk.
Több infót ad még egyéb eseményekkor:
- Valamelyik szereplőnk ott van (*x is here.*)
- Kukacok zargatták őket (*We saw a huge worm*) és
- Nem lett semmi baj ("*It didn't attacked us...*" vagy "*... the man in the orni...*")
- Elkapott pár embert és megsérült a kombájn ("*...we've also lost a...*)
- Úgy ahogy volt, lenyelte a kombájnt ("*... swallowed our harvester...*")
- Mennyi fűszert termelnek (*x kg per hour*)
- Meg egyéb dolgok esetén is.

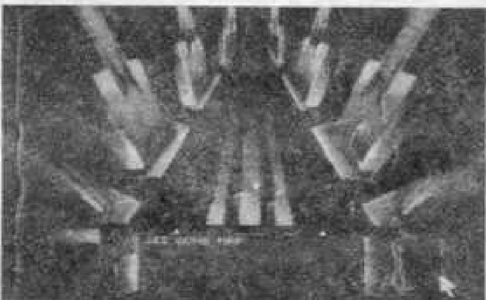
CHANGE TROOP OCCUPATION: Megváltoztatjuk egy csapat tevékenységét. Újabb menü:
GO & SEARCH FOR EQ.: Ha a környező helyszínek valamelyikén egy épületben van olyan eszköz, ami most jól jönne a csapatnak, akkor elindul értük, majd visszajön a kiindulási helyre. Falukból is így lehet elhozni megvásárolt cuccokat. Ha egy harcos csapatnak még nincs krys kése, de mi egy lézerpisztolyt szeretnénk felcsippenteni velük, akkor ezzel az opcióval nem fog menni, mert krys kést keresne. Ha lehet, akkor a MODIFY EQ.-vel vegyük fel.
ESPIONAGE: Katona-csapatok esetén jelenik meg. Ha aktivizálható, akkor ezzel a csapat elindul az ellenséges *Harkonnen*-ek vonalai mögé, hogy meglelhesse a legközelebbi erődöt. Ha megvan, egy kisebb idő után a csapatok számát és nehézségi szintjét is kiírja. A kémkedő csapatnál a **CHANGE TROOP OCC.**-ra csak egy **ATTACK** jön elő, amivel megtámadhatjuk az erődöt.
ASSEMBLY WIND TRAP: Ez csak gazkészítőknél. Ha nincs szélcsapda a helyszínen, elkezd egyet építeni. Ha van, akkor kiírja, hogy minek, de elkezd újból dolgozni, ha esetleg vízszűke miatt abbahagyta volna a munkát.
SPECIALIZE IN x: Az X dologba belekezd tanulni. Egy csapatnak 3 féle képzettsége lehet, kivétel a *Vizsgálók csapata*.
MODIFY EQUIPMENT Megjelenik a tárgyaink alatt egy új ablak, amiben a fel nem használt cuccokat találjuk (ha van ilyen a barlangban). Clickeljünk rá amelyiket oda szeretnénk neki adni, s ennyi. Egy csapattal egyféle cuccból csak egyet szállíthatunk, de annak a dolognak nem kell hivatásához tartoznia, tehát egy katona is cipelhet **BULB**-ot.
MOVE TROOP Ugyanaz az ablak tűnik elő, mint ami a **SEE SPICE DENSITY** hívásakor, s rá kell clickelni arra az épületre, ahova küldenénk. A Vizsgálók esetében 3 cél lehet maximum, ezeket egymás után végignézi.
CUT CONTACT: Mintha egy EXIT lenne.

Visszatérve a nagy térképen lévő bolygóhoz baloldalt: Ha lenyomjuk, egy nagyobb, színes, forgó *Arrakis* bújik elő, s ismét egy új képernyő.
A bolygón a színek a már említett dolgokat jelölik. A kis kék nyíl a sasfej helyét mutatja, azaz minket. Ha ráclickelünk az egyik helyre, kinagyítja. A jobb oldalon lévő üres mező a sasfejre nagyít ki, tehát azt a helyet, ahol most vagyunk. A bal oldali meg ugyanazt csinálja, mint a 4 nyíl + sasfej.

Középen:
EXIT GLOBE:...
SEE RESULTS: Ponttáblázat. A bolygót beszínezi pirosra meg kékre, a kék a *Harkonnen* uralta terület, a piros meg a mienk. A többi szűzföld (bár kukacjárta). Van itt még több adat is:
CHARM (fent, jobbra): Megmutatja, hogy egységnyi fremen hányszor rúgna fenékbe ellenséges katonát parancsunkra. Minél magasabb, annál többet értünk el mind a *fremen*-eknél, mind a bolygón. Nő, ha *harkonnen* erődöt beveszünk, nő ha nő, mármint a telepatikus képességünk, meg még sok egyéb dologtól. Ha a tükörbe nézünk a palotában, ott szemünk kékje is amolyan CHARM-mérő lesz. Kb 50-60 után már telepatikus kapcsolatokat tudunk létesíteni és fogadni, 100 meg a maximum.
xth DAY ON DUNE: Olyan, mint a napocska alatti szám, megmutatja mennyi ideje szórakozunk már a játékkal. Úgy gondoljuk az időnek felső határa nincs, de már kb. a 60. napon be lehet fejezni az egészet.

Grafikonok:
Minden grafikon egy oszlopdiagramot mutat, alatta egy számmal, felette meg egy nyíllal. Ha a nyíl felfelé mutat — nőtt, ha oldalra — maradt, ha lefelé, akkor pedig csökkent.
CONTROLLED AREAS: Ugyanaz, mint a bolygó színei csak skalárisan is. Eleinte elég nagy a fölényük, s a játék megnyeréséhez le kell törni a kéket 0%-ra, a mienk meg kb. 46% lesz legalább. Akinek igen sok türelme van meg ideje, próbálhat többet is kutatni, de nekünk egy kb. 2-3 óra után is csak 10-12% pluszt sikerült szerezni.
SPICE PRODUCTION: A fűszertermelést mutatja.
NUMBER OF MEN: Embereink száma. Ide csak a fremenek számítanak a mi oldalunknál. Nekik a 72-73 ezret 100-ra kell lecsökkenteni.
A **SEE RESULTS** helyett most **STANDARD VISION** jelenik meg, ezzel lehet visszaváltani.

SAVE GAME: Lesz 2 hely ahova kimenthetjük, a másik kettő álláshelyet biztonsági mentésekre tartogatja.
LOAD GAME: Visszatölthetünk 4 kimentett állást. Az első kettő az általunk kimentett állás, pontos dátum és idő alapján, a másik kettőt pedig ő mentegeti.
ENTERING INTO LAST PLACE: Legutóbbi helyre belépést tölthetjük vissza.
ENTERING INTO LAST NEW SIETCH: A legfrissebben felfedezett barlang esetén menti ki azt, amit ezzel visszatölthetünk.
OPTIONS & QUIT GAME:
MUSIC OFF: Zene ki (nem érdemes, főleg beépített hangszórón nem);
MUSIC ON (GAME RELATIVE): A játékban színhelyeknek megfelelően váltogat a zeneszámok között.
MUSIC ON (CD-STYLE): Nem kell megijedni, nem fog CD minőségben játszani (hacsak *AdLib Gold*-on nem), viszont olyan stílusban, azaz végigjátszik egy muzsikát, s csak utána lép másikra. Ennek a sorrendjét is lehet szabályozni: **STANDARD**:... / **SHUFFLE**: Keverve, össze-vissza sorrendben zenél.
EXIT GAME: Egy megerősítést kér, és már kint is vagyunk...



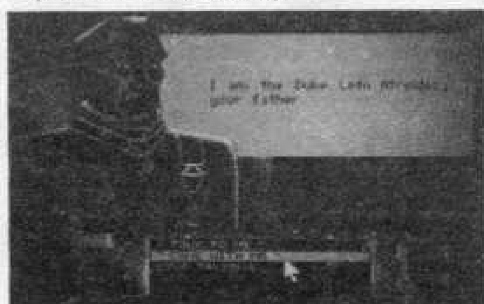
Ennyi lett volna a térkép menüiről, most vissza a főképernyőhöz. Tehát a **SEE**



DUNE MAP alatt opcionális menük lehetnek. Ezek általában személynevek, s akinek a nevét kiválasztjuk, ahhoz fog *Paul* szólni (pl. *Fremen chief, 4th Fremen chief, Prospector Chief, Jessica*).

Ilyenkor a középső menü vált:

TALK TO ME: Tovább beszélget még vele (ha van mit mondania).



COME WITH ME: Ha hajlandó a szereplő, velünk fog jönni, s megjelenik a bal oldali ablakocskában.
STAY HERE: Egy velünk lévő személynek ezt mondva leteszi magát oda. A sivatagban egyik szereplőt sem lehet letenni (sajnos, pedig szívesen ottfelejtenénk egyet-kettőt).
STOP TALKING: Nem dumálunk vele többet.
WORK FOR ME: Ezt *fremen* parancsnokoknak lehet mondani, s akkor irányíthatjuk végre csapatait.
RALLY ME: Ugyanaz, mint a fenti, de csak később jelenik meg, miután megleltük *Stilgar*-t.
GIVE ORDERS TO TROOP: Ha miénk a *fremen* csapat, utasításokat adhatunk nekik, mintha rájuk clickelnénk a nagy térképen.
TAKE ORNITHOPTER: Felszállunk a helyszínen lévő egyik repülővel.
CALL A WORM: Csak ha már van rá lehetőségünk. Nyílt sivatagban (azaz nem épület előtt) alkalmazható. Egy kukacot lovagolhatunk meg, olyan mint az orni, csak lassabb, viszont nem kell attól félni, hogy lelőhetnek a *harkonnen*-ek.
WAIT FOR x: X-ig vár (MORNING/EVENING). Addig semmit nem tesz. Néha hasznos.
ARGUE: Ez *Stilgar, Duncan* és a falusi csempészeknél jöhet elő, úgy mint az ezalatt lévő másik kettő. Eldöntendő kérdéseknél van szerepe. Ha az általa kínált ár (vagy *Duncan* esetében az elküldendő mennyiség) nem megfelelő, de valami olyasmit akarunk, válasszuk ezt. Alkudni lehet vele. A csempészek mindig más határig engedik az alkut, de olyan sajnos még nem sikerült, hogy az árun felül még ők is fizessenek.
ACCEPT: Elfogadjuk az ajánlatát.
REFUSE: Visszautasítjuk ajánlatát, nem is érdekel a téma.
VIEW NEW MESSAGES: Ez a kommunikációs teremben van, az új üzeneteket tekinthetjük meg. Kiírja a feladó nevét és hogy mennyi portót kell fizetni. Ja, válaszborítékot sose várjunk, ahhoz még a császár is lusta **(Ezt most vegyem célzásnak? CoVboy)**.
MESSAGES ALREADY SEEN: Régi üzeneteket hallgathatunk újra.
FIGHT FOR A WHOLE DAY: Erődök rohamozásánál van, csakúgy mint a **MASSIVE ATTACK**. Ezzel egy egész napot elszúrunk a bunyóval, de esetleg kevesebb embert veszíthetünk.
MASSIVE ATTACK: Általános roham. Nagyobb föléy és előre számíthatóan kis veszteség esetén ajánlott. Gyors.
OTHERS...: Ha esetleg több személy vagy cselekvési lehetőség lenne, mint amennyi 7 sorba kiférne, odateszi ezt, s így lapozhatunk köztük.

UTAZÁSOK:

Kétféle van, célra tartó és kereső utazás. Ha *orni*-ra szállunk, akkor a térkép be lesz rácsozva, s csak clickeljünk oda, ahova menni szeretnénk. Ha egy ismeretlen helyre indulnánk, akkor mindig mutat irányokat is (merre van tőlünk), vagy azt, hogy *DESERT* (puszta sivatag). Ilyen módon lehet új helyeket találni, de mindig kell magunkkal vinni legalább egy személyt, aki figyelmeztet, hogy merre van, s ha már észrevette, akkor odaugorhatunk. Van 3 nyíl is kereső módban, a 2 oldalsó a 2 irányba való elfordulást mutatja, az egyenes meg egy gyorsabb módot.
Középen lehet:
SKIP TO DESTINY: Átugorja az unalmas utazási részt, de csak akkor ha a célpont már ismert hely.
CHANGE DESTINY: Célt vált.
BACK TO STARTING POINT: Ha keresgélünk, és már eléggé elkavarodtunk, ezzel visszaugrik a kiindulási helyre.
TOWARD NEAREST PLACE: A legközelebbi ismert helyre irányozza a járművet.
Kukaccal is ugyanúgy kell mozogni, mint *orni*-val, csak mint már mondtuk, nem lesznek rácsok és nem lőnek le minket, ha *harkonnen* területre hatolunk be. Oldalt ugyanaz a sas+nyilak lesz a térkép váltására.

Összesen ennyit a kezelésről, most a tanácsok jönnek.

A stratégiai- és kalandrészek erősen keverednek, de egyik sem az a klasszikus típusú. A stratégia a fűszertermelési dolgokból, és *Harkonnen* elleni harcból áll, beleértve a stratégiai fontosságú növényzetet is, amely megsemmisíti a fűszert és terjeszkedik észak felé. A kaland már egyszerűbb, de mindent a maga idején.

KEZDET

Amint megérkeztünk a palotába (azaz betöltöttük a játékot), első dolgunk legyen az, hogy apánkkal beszélünk, aki elmondja, hogy minden híresztelés ellenére az apánk, *Leto Atreides* herceg. Felszólít minket, hogy termeltessünk ki minél több fűszert, nehogy a császár visszahívja az egész családot.
Kéri, látogassuk meg *Gurney Halleck*-et, aki *CARTHAG-TUEK*-ben van jelenleg, s az ottani *fremen*-ekkel beszélget. Induljunk kifelé a palotából. Útközben szóljunk oda anyánknak, *Jessicá*-nak is. Ja, a legbelső teremben van egy tükör is, amibe belenézve mustrálhatjuk szemünk kékjét, és ha már *fremen* barátnőnk, *Chani* is velünk van, ő is mellénk áll. Szálljunk *orni*-ra, ugorjunk oda. Be a *SIETCH*-be. *Gurney*-t vegyük magunkhoz, s kiderül, hogy megbízható fickó. Egy ideig őt fogjuk cipelni. Azt mondja, látogassuk meg a 3 barlangot, győzzük meg a főnököket (**TALK TO ME, WORK FOR ME**), majd eresszük őket a fűszernek. *CARTHAG-TIMIN*-ben nem nagyon fognak engedelmeskedni, legalábbis egyelőre nem. Persze, ha van valahol kombájn kapcsoljuk be azt is a munkába.

Fussunk vissza apucihoz egy *orni*-val, mondjuk el neki a látottakat, mire megkér minket, hogy menjünk el a *STILLSUIT*-okért, amik olyan ruhák, hogy felfogják a párolgásunkat, satöbbi. Menjünk be a középső barlangba, s az ottani *fremen* elmondja, hogy innen keletre van egy barlang és ott kaphatunk ilyeneket. Keressük fel a barlangot, vegyük fel a szállítmányt. Északra is mutat egy lyukat, ott is vannak *fremen*-ek.

Vissza a palotába. Apuci boldog. Ekkorra *Duncan Idaho*, régi barátunk is előbújik a palotában, s elmondja, hogy ő fog a fűszertermelésre vigyázni. Később ha küldeményt kér a császár, rajta keresztül intézhetjük el azt is. Ha felfedeztünk egy olyan helyet, ahol a fickók nem hajlandóak fűszert bányászni, míg meg nem vizsgálják a földet, visszamehetünk *CARTHAG-TIMIN*-be, ahol most már szóbaállnak velünk, s elmondják, hogy ők azok a fenséges Vizsgálók. Szabadítsuk rá őket az új területekre, s menjünk haza.

Jessica segít abban, hogy ha valami gondunk van, szívesen segít. Jelenti apánk, hogy meg kellene keresni a titkos termeket a palotában, mert ezek a *harkonnen*-ek sosem kekeckedtek az ilyen dolgokkal. Délről az első teremben balra nyílik egy rejtett ajtó, de ahhoz, hogy megtalálhassunk, fel kell venni *Jessicát* egy **COME WITH ME**-vel. Szólni fog, ha **TALK TO JESSICA**-zunk minden teremben. Ott lesz egy kommunikációs szoba, amivel küldözgethetünk fűszert meg kaphatunk üzeneteket. *Duncan*-t keressük fel, aki felszólít minket, hogy nézzünk kombájnok után, az egyik *SIETCH*-ben továbbirányítanak minket, majd kettő *HARVESTER*-t lelhetünk.

Most ideje lenne kombájnokat keresni. Kutassunk fel egy csomó *SIETCH*-t. Lesz amelyik ugyan nem lesz lakott, de dugig lesz kombájnokkal. Haza. Üzenet érkezett, amelyben *IV. Shaddam* császár üdvözöl minket, s még jobban sürget az első szállítmány érdekében. *Duncan Idaho* elmondja, hogy van egy igen gazdag lelőhely *TUNO-TABR*-tól délre.

Repüljünk *TUONO-TABR*-ba, majd keressük meg az említett *SIETCH*-t. Ez pontosabban dél-keletre van *TUONO-TABR*-tól. Itt a *fremen* főnökön kívül egy valódi *fremen* lány is van, sajnos a gyengébbik minőségből. *Harah* a neve és megad 4 új barlanghelyet is. Később *Jessica* felszólít minket, hogy töltsünk egy kis időt egyedül a sivatagban, de mindenképpen magányosan. Menjünk ki a pusztába, s egy **WAIT FOR EVENING, WAIT FOR MORNING**, azaz egy napos pihenő után visszatérvén anyánk elmondja, hogy képességeink igencsak megnőttek.

A legalsó, *HABANNYA-TABR* helyen a fickó eleinte nem akar nekünk dolgozni, később viszont kötélnek fog állni. Egy ideig kell vigyázni, nehogy északibb *fremen*-eket küldjünk *HABANNYA* területre amíg van ott *HABANNYA fremen* is, mert összetűzésbe fognak egymással keveredni, s egyik sem akar majd dolgozni. Idővel elmúlik ez a baj is. Menjünk haza. Kb. a 14. napon megérkezik az üzenet, hogy kedvenc császárunk, *Shaddam* volt szíves és feladta az első rendelést, kb. 1000-1100 kg fűszert. Nézzük meg az üzenetet, majd menjünk *Duncan*-hoz, s szóljunk hozzá, míg egy **ARGUE-ACCEPT-REFUSE** menü nem jön elő. Mindig 50%-kal többet küldjünk neki, mint amennyit kért, mert akkor 8 napig békénhagy, amúgy meg 4 naponta hívna. Egyszer küldhetünk kétszerest is, de nem muszáj, mert akkor is csak 1 plusz napot kapunk. A kívánt elküldendő mennyiséget **ACCEPT**-eljük, majd mondjuk *Duncan*-nek, hogy **COME WITH ME**, s induljunk a kommunikációs terembe. Ott *Duncan* feladja, s **TALK**-oljunk hozzá, míg meg nem érkezik a válasz. Ennyi lenne egy fűszer-küldemény feladása, mindig kövessük ezt a sémát. Ha valaki rászánná magát és vagy 3 napig nem küldene újabb szállítmányt a császár kérése után, akkor jönnek a birodalmi seregek, s az *Atreides* név már csak a múlté lesz.

Egy idő után *Duncan* megemlíti, hogy nem ártana falvakat keresni, ahol csempészektől lehetne *orni*-kat meg egyéb felszerelést vásárolni. Valóban jó lenne, kutassunk utánuk, a határmenti barlangban lakó *fremen*-

eket kérdezgessük. Ha megvan egy falu, az jó. Ha *WEIRDING MODULE*-t is árul, akkor szuper. A megvásárolt cuccokért *Duncan*-nél kell fizetni, aki megemlít egy számlát, s a kért pénzt **ACCEPT**-eljük. Addig nem lehet a fickónál újból vásárolni, míg ki nem fizettük az előzőt. Ha jelenleg kifogyott a boltos a *WEIRDING MODULE*-ból vagy akármiből, miután kifizettük az árát, újból lesz neki. *ATOMICS*-okat egyiknél sem lehet kapni, csak zsákmányolni *Harkonnen* várakból.

A FREMENEK VEZÉRE

Valaki azt mondja, hogy *Gurney*-t nem találják egy ideje. Induljunk el anyukáért, hogy segítsen már megtalálni őt, s csináljunk ugyanúgy, mint amikor a kommunikációs szobát kerestük. Ugyanonnan nyílik, csak jobbra. A szobában *Gurney* fekszik, eléggé siralmas állapotban. Elmondja, hogy egy délre nyíló ajtót próbált, de elindított egy csapdát, s az elkábította. Tudomásunkra hozza, hogy egy *mentat*, azaz emberi stratégiai abakusz jött, s a kommunikációs teremben van. Vegyük fel, hozzuk ide, s kinyitja az ajtót. Egy halom fegyver lesz odabent. *Thufir*, a *mentat* megkér minket, hogy jobb lenne, ha szereznénk egy *fremen* vezért, akivel rábírhatnánk a *fremen*-eket a *harkonnen*-ek kiűzésére. *Harah* azt mondja, hogy ismert egyet, de nem tudja a nevét már. Menjünk el egy déli barlangba, kérdezősködjünk a *fremen* csapatoknál, mire az egyik megemlít egy bizonyos *STILGAR* nevet. Hopp, ez volt az ami nem jutott *Harah* eszébe, de most már arra is emlékszik, hogy merre található.

Keressünk meg egy barlangot a palotától messze nyugatra, s induljunk oda. Ez *SIHAYA-CLAM*, ha minden igaz. Innen észak-nyugatra található egy barlang, amiben pedig *Stilgar* rejtőzik. Győzzük meg, szedjük fel. Elnevez minket *Muab'Did*-nek. Ettől mindenki csodálatosan érzi magát.

Most már választhatunk **SPECIALIZE IN ARMY**-t is. Ha valamelyik gyakorló csapatnál ott van *Gurney Halleck* is, akkor az sokkal gyorsabban lép szintet. Érdemes minden katonai csapatot lehetőleg egy helyen gyakoroltatni, úgy, hogy *Gurney* is ott van, s így hamar igen ütőképes seregre tehetünk szert. Eleinte ugyan csak krys késeket találhatunk, meg egy-két lézerpisztolyt, de csak türelem.

Jönni fog egy fenyegetés *Feyudha Rauth Harkonnen*-től is, ismertebb nevén *Sting*-től (mármint ő játszotta a filmben ezt az alakot, meg itt is róla lett mintázva a figura). Összvissz annyit mond, hogy nem bízik a *fremen* katonák ütőképességében. Néhanap térjünk be a palotába a fűszer-rendezgetések közben, mert anyánk adhat arról tanácsot, hogy képesek vagyunk-e már telepatikus kapcsolatot létesíteni, és hogy milyen távolságra.

CHANI-BABY ÉS A VEGETÁCIÓ

Kb a 20. napon *Harah* megkér minket, hogy vigyük haza. Miután ezt megtettük, *Stilgar* elmondja, hogy már régóta arra vágyott, hogy négyszemközt beszélhessen velünk. Megkér minket, menjünk el egy *OXTYN-TABR* nevű helyre, amit feltüntetett a térképünkön. Ott lesz a *fremen* nember No 2, aki azért már jobb bőr, mint *Harah*. *Chani* a neve, s a játékban ő lesz a lelki támasz meg a barátnő. Dumáljunk vele, menjünk ki a barlangból, ki a sivatag egy üres részére, s várjunk ott estig.

Akkor beszélgessünk vele, s... Cupp. Megpecsételődött a sorsunk, én a tied, te az enyém, ásó, kapa, nagyharang válasszon el bennünket, satöbbi. Egy csomó új barlang is napvilágra kerül. Egyik nap apánk azt mondja, hogy megy és megtámadja *Harkonnen* báró palotáját. *Orni*-val indul és senki nem tudja marasztalni, nemsokára meg a halálhíre is eljut hozzánk, mert lelőtték a gépét. Most szomorúak vagyunk ugye, ezért bosszúból szálljunk repülőre, irány a *Harkonnen* palota, s minket is ugyanúgy megölnek. Happy-end for *Vlagyimir Harkonnen* (a bárónak ez a neve). Ja, a halálhírt valószínűleg telepatikus módon kapjuk.

Azért *Thufir* is felháborodik, s elmondja, hogy kéne már valami jobb közlekedési eszköz is, mint az *orni*, mert azt mindig meglátják, s lelövik. Amint kilépünk, *Stilgar* elmondja, hogy csak fussunk ki a sivatagba, s akkor megjelenik a **CALL A WORM** opció. Hívjunk egy kukacot, lovagoljuk meg, majd fussunk el *HABANNYA-HAGR*-ba a kukaccal. Található egy szélcsapda, meg egy halom víz. Elmondja *Stilgar* a víz eredetét, meg felajánl egy *WATER OF LIFE* nevű italt, amit egy bébi-kukacból vonnak ki, amit vízbefojtottak. Igen veszélyes ital, hatását még nem sokan élték túl. Felajánlja *Stilgar*, hogy kipróbálhatjuk, de egyelőre ne tegyük, mert nem nagyon ízlene. Vissza a palotába.

Meséljünk *Thufir Hawat*-nak a kukacokról, majd elmondja valaki, hogy megoldás található egyik kérdésünkre a palotában. Csippentsük fel a mamát, és látogassuk meg azt a termet, ahol egy *Gurney* elájult. Kiderül, hogy egy titkos átjáró van jobbra, s a szoba teli lesz mindenféle zöld növénnyel. Anyucit hagyjuk is ebben a teremben. *Thufir* megemlíti a növényzetet mint fegyvert a *harkonnen*-ek ellen. Ugyan a fene se tudja, milyen kérdésre kaptunk itt választ, de nem baj. *Chani* megemlíti apukáját, aki sokat kísérletezett az ilyen növényekkel, s kéri, menjünk el hozzá, de először *OXTYN-TABR* legyen az irány (*Stilgar*-t is magunkkal kellene vinni). Innen nyugatra menjünk, s ott lesz a király. Miután beszéltünk vele, megkér minket, hogy a környező barlangokból küldjünk ide egy-két *fremen* csapatot, aki segítene neki növénytermesztőket, *BULB*-okat előállítani. Váltsunk át egy-két környékbeli *fremen*-t *ECOLOGIST*-té és küldjük oda. Nemsokára készen lesznek a *BULB*-ok, s minden egyes új *ECOLOGIST*-nek adjunk egy ilyet, akkor tud csak gazt termeszteni. Ha esetleg olyan helyre küldenénk *ECOLOGIST*-et, ahol még nincs szélcsapda vagy víz, először fel kell szerelni olyannal (**ASSEMBLY WIND TRAP**). A *BULB*-jaink száma véges, ezért a hasznos *ECOLOGIST*-ek száma sem korlátlan. Irány haza. *Jessica* megemlíti, hogy most már képesek vagyunk az élet vizéből inni, tegyük is meg. Egy-két napig eszméletlenek leszünk, de utána a mamához visszatérve elmondja, hogy teljesen *fremen*-ek lettünk, s az egész planétával kapcsolatot tudunk már teremteni.

BEFEJEZÉSHEZ KÖZELEDVE

Ekkor az egyik nagyobb fűszer-termelő csapat megbetegszik, s nem lesznek képesek dolgozni. *Chani* elmondja, hogy ő meg tudná őket gyógyítani, csak tegyük le a barlangba. Egy pár nap múlva megkapjuk *Chani*-tól az üzenetet, hogy sikerült mindenkit kikúrálnia, de amint értemennénk, kiderül, hogy *Chani* eltűnt, majd *Feyuda Rauth* küld egy szép levelet, hogy *Chani* vendégszeretetüket és még sok mást élvez(i). Ekkor már nem maradt hátra más, mint elfoglalni a *harkonnen* területeket. Legyen legalább 6-7 katona-csapat **EXPERT** ismerettel és **WEIRDING MODULE**-lal, és akkor könnyű dolgunk lesz. Több irányba is nyithatunk, de 2-3 **EXPERT+WEIRDING MODULE**-os csapat is elég egy határmenti erőd legyőzéséhez, viszont a palota környéki helyek igencsak cikisek, 6 csapatnál kevesebbel ne is támadjuk, s a legjobb, ha már addigra összeszedtünk pár **ATOMICS**-et.

Miután legyőztünk egy erődöt, a seregeink azzal töltik az időt, hogy átalakítsák barlanggá, s csak utána hajlandóak megint harcba szállni. Egy-egy erődben ex-fogoly *fremen*-ek is lehetnek, sőt egynéhányban elfogott *harkonnen* kapitány is van, aki nagyon csapkod a kardjával. Ekkor kérjünk meg egy-két ottlevő személyt (*Stilgar, Fremen troop*), hogy **OVERPOWER THE PRISONER**, s ha már kettőnek szóltunk, akkor lebilincselik, s köphet valamit egy környékbeli erődről (hol van, milyen a védelme).

ARRAKEN-HARG-ban kellemetlen meglepetésben lesz részünk, *Chani*-t mégis meglelték, s még ráadásul él is. Na, de ha már ott van, akkor menjünk kiszabadítani. Lesz még egy *ATOMICS* is ebben a várban. Ha már minden erőd a mienk, s csak a főpalota maradt meg a *harkonnen*-ek birodalmából, menjünk vissza a palotába, s vigyünk minden mozgatható szereplőt egy helyre (*Stilgar, Chani, Jessica, Thufir, Gurney*). *Thufir*-t vigyük először.

Elmondja, hogy ha már itt vannak a többiek, hozzunk a palota körüli területekre 10 ezer katonát, s mindegyiküknek legyen *ATOMICS*-e is. Ha ott van a megfelelő számú sereg, *Thufir*-nak szóljunk, s azt mondja, hogy *Stilgar*-ral beszéljünk, ha el akarjuk indítani a végső támadást (**ACCEPT**).

Ha mindent jól csináltunk, nemsokára kapunk egy üzenetet, hogy a *harkonnen*-ek megadták magukat, menjünk oda. Tegyük ezt. S íme az end-sequence, amit annyi oldal óta vártunk. Semmi fontos nincs benne, csak az, hogy te leszel az új császár, *Chani* meg a császárnéni, *Shaddam*-ot leváltjuk és száműzzük a többiekkel együtt... A leghappybb a dologban a játékos, mikor meglátja a feliratot, jön a DUNE II is!

STRATÉGIAI HINTEK

- Ha csapataink csatáznak, siessünk mi is oda egy kukaccal, mert jelenlétünk biztatást ad nekik.
- Ha már kb 6-8 kombájnos csapat elérte az **EFFICIENT** szintet, érdemes egyszerre 7-t egy helyre irányítani (ennyi a max. csapat egy helyen), mert így sokkal hamarabb megtisztítják a fűszertől. Adjunk nekik lehetőleg *orni*-t is, vagy ha nem hát sűrűn mentsünk, mert soha nem jön jól egy üzenet arról, hogy egy kombájnnal kevesebb. Ha mind **EXPERT** nem is nagyon érdemes több fűszerbányászt alkalmazni, olyan hamar végeznek a területekkel.
- Először a *harkonnen* palotától nyugatra fekvő **ERGSUN, TSYMPO** és **SIHAYA** megyékből támadjuk a *harkonnen* erődöket, ott gyengébbek a katonáik.



Sajnáljuk, hogy vége lett, de ennyi lett volna az első rész. Szörnyű, hogy néha milyen unalmas, valamivel pergőbb is lehetne a játék menete, de azért egy szép nagy summát zsebelhettek be VIRGIN-ék érte. Megérdemlik, klassz munka. Hát, hogy a második rész milyen... DUNE-ból elég egyszerre ennyi, azt majd inkább a következő számban!

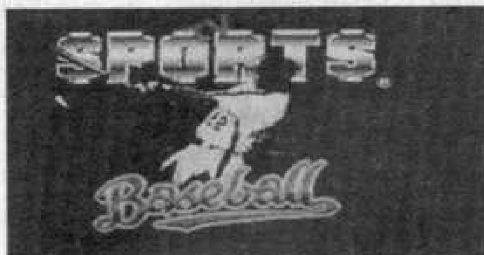
BASE BALL

TV SPORTS





A CoV 31-ben abban állapodtunk meg, hogy igen kevesen ismerik részletesen a baseball és cricket játékok pontos menetét. Nos, hogy minden fennmaradó félreértést tisztázzunk íme álljon itt pár sor a baseball szabályaival és a legelterjedtebb, legközkedveltebb programok bemutatásával. Miután a crickettet már sikeresen boncolgattuk, az amerikaiak népörületéről, szent sportjáról is essék pár szó. Annak érdekében, hogy végkép senki ne értsen semmit, menet közben az esetleges hasonlóságra és eltérésekre utalni fogunk!



Mindjárt az első hasonlóság, hogy mindkét játékot emberek meghatározott számú halmaza — jelen esetünkben pontosan kilenc — játsza, amit csapatnak hívunk. Ebből pontosan kettő van! Kulcsszerephez jut egy kemény labda, ütő és különböző funkciót betöltő bírák! A hajítás után elütés következik, amelyet eszeveszett rohangászás, tébojult káosz követ **(Ez ismerős. Én is mindig elütöm az időt, azután nem győzök rohanni, hogy beérjek a HQ-ra — CoVboy)**. A pontszerzés itt is futással történik, amit a megtett távolság alapján értékelnek! Egy egész pontot (run) akkor szerez az adott csapat, ha a futójátékos egy teljes kört megtesz, ám hogy is néz ki ez a kör és maga a pálya? **(A kör úgy néz ki, mint a CoV 15 borítóján: 300 fokos — CoVboy)** A terep legfontosabb része egy élére állított négyzet, egy sematikus gyémántforma, ezért is nevezik kint diamondnak. A négyzet csúcsai kerek 27 m-re helyezkednek el. Hogy miért pont 27 m-re, az rögtön kiderül, ha megtudjuk, hogy ez pontosan 90 láb! Az egyik csúcsból kiinduló két szárat meghosszabbították 72 m-re, ami nem más, mint 240 láb megfelelője (érdekes, hogy egyes esetekben ez az érték más és más stadionban igen különböző lehet). A két szakasz által meghatározott negyedkörcikk a tulajdonképpeni pálya (*field*), ami további részekre bomlik. A gyémánton kívüli terület a külső pálya (*outfield*), míg az azon belüli részt meglepő módon belső pályának hívják (*infield*). A külső ívet rendszerint magas fal határolja az esetleges kiütések elkerülése érdekében. Na, de a lényeg a négyzeten belül látható. A négy sarok egytől egyig külön elnevezést kapott. A kiinduló alappont (*base*), ahol az elütő játékos (*batter*) helyezkedik el: hazai pontnak (*home plate*) hívják, majd az óramutató járásával ellenkezőleg következik az első (*first*), a második (*second*), valamint a harmadik alappont (*third base*). A három bázispontot négy védőjátékos őrzi, első, második és harmadik alapember (*baseman*) és egy beugrós kolléga (*shortstop*), aki a második és a harmadik pont között tevékenykedik, illetve az esetlegesen kihagyott labdákat figyeli. Ők a gyémánt területét védik (*infielders*), ezzel szemben a terep külső ívén terpeszkedő jobb (*right*), közép (*center*), illetve balvédők (*leftfielder*) a külső pálya felett őrködnek (*outfielders*).

A mérkőzés szettekből (*innings*) áll. Egy szett során az egyik csapat támad, és a másik védekezik, s miután kihasználták lehetőségeiket, szerepet cserélnek. A támadók célja a lehető legtöbb pont (*run*) összegyűjtése, míg a védekezők az ellenfél kiejtésén fáradoznak. Egy teljes pont, vagy lefutott kör akkor érvényes, ha a futójátékos mindhárom bázisponton elhelyezett gumilapot érinti. Az ítélet meghozásában a megfelelő pozíciókban bámészkodó (hasaló, guggoló, kúszó-mászó) bírák hivatalosak. Egy játékrész addig tart, amíg mindkét fél kiejt 3-3 tagot a szembenállók csapatából **(Ez egy érdekes nyelvezet lehet — CoVboy)**. Ezek után a szett véget ér.

Fontos szabály, hogy a baseball nem időre megy. Ebből egyenesen következik, hogy a döntő tényező a lejátszott szettek száma. Így mindkét csapat azonos számú lehetőséget kap a pontok gyűjtésére. Amennyiben a kijelölt menetszám (ez általában kilenc) után sem vergődnek az együttesek zöldágra, a meccset addig kell játszani, amíg döntetlentől különböző eredmény nem születik. Ha a támadó csapat győzelme az utolsó szett előtt már nyilvánvaló, akkor lemond pontszerzési jogáról. Ez egy íratlan szabály!

Hogyan is néz ki egy mérkőzés? Nos, hét mezőnyjátékos a már említett helyeken tölti be védelmi szerepét, hárman a külső, négyen a belső vonalon táboroznak. Ezzel szemben a hajító, vagy dobó (*pitcher*) a diamond közepén a hazai alappontól kb. 20 méteres távolságban található. A négyzet első csúcsán az ütő (*batter*), mögötte a fogadó (*catcher*) és szoros közelségben a mindezeket elbíráló egyén (*umpire-in-chief*) foglal helyet.

A híres baseball ütő (*bat*) egy általában fából készített, sodrófa alakú, fogó részénél elvékonyított szerszám (sajnos a hazánkban kialakult felhasználói réteg nem labdák, hanem golyók, lábszárcsontok és bordák ütlegelésére alkalmazza). A méretekre a valamivel több, mint egy méteres hosszúság, s 7 centis szélesség jellemző. Persze profi versenyzőknek az ezen célra fizetett „ütőszabászok" testhez illő „sodrófákat" készítenek. További eszköz a bőrrel bevont kemény labda (*ball*), melynek szélessége 7.6—7.8 cm, súlya 145 gramm körüli. A fogadójátékos elengedhetetlen eszköze a kesztyű (*catcher's glove*), mely a nagy sebességgel közlekedő golyóbis megszerzésénél hasznos, és talán legjobban a hokiban alkalmazott pillangós kesztyűhöz hasonlítható. Az elkapót továbbá egy kalitka-

szerű álarc (*mask*), torok- (*throat protector*), mell- (*chest protector*), térd- (*knee pad*), valamint sípcsontvédő (*shin guard*) óvja az erős ütésektől. Ezek egyrésze a közelben ácsorgó bírón is megtalálható, nehogy egy elvétett célzás után a szerencsétlen flótás csorgó nyállal a vigyorgóban kössön ki. A támadó csapat elütőjét egy erős bukósisak (*batter's helmet*), míg a többieket egyszerű és az utcákon is elterjedt baseball sapka védelmezi.

Szóval mostmár mindent tudunk, elhangozhat a játék kezdetét jelző „*play ball*" bírói kiáltás. A dobójátékos negirugaszkodik, egyik lábát a levegőbe emeli és iszonyatos erővel elhajítja a labdát. Lehetősége van csavarásra, pörgetésre és mindenféle álnok trükkre, csak egyet kell szem előtt tartania; éspedig, hogy a labdának az ütési zónába (*strike zone*) kell esnie. Ez nem más, mint az ütő kolléga vállsikja és térdsíkja által meghatározott légkocka. Ha a dobás a területen kívülre esik, és az ütő nem kísérli meg az ellenakciót, a dobójátékos egy hibapontot kap. Ha ugyanebben az esetben a labda mégis a zónán belülre érkezne, és a várt reakció elmarad, a támadó játékos kap hibapontot. Szintén büntetés jár szabályos dobás esetén a hibás ütésért, levegőbe suhogtatásért, vagy azért, ha a labda érvénytelen területen landol. Ezeket a gyenge produkciókat falsnak hívják. Három fals után barátunk távozik a színről és csapattársa foglalja el helyét. Összesen kilenc ütőjátékos nevezhető meg a mérkőzés elején, s azok sorrendje végérvényesen meghatározandó. Ha egy szettben X fejezte be az ütést, akkor a következő menetben a soron következő Y veszi át a helyét. Így minden játékos többször is labdaközelbe kerülhet egy-egy összecsapás folyamán. Azonban, ha a kiesést megelőzően a dobójátékos követ el négy hibát, az ütő némi előnyhöz jutva máris az első bázispontra kulloghat. Hasonló helyzet áll fenn, ha az ütőjátékos találatot kap, ekkor ugyanis attól eltekintve, hogy esetleg örökre búcsút vesz a szerelmi élet örömeitől, útba veheti az első pontot. A dobó tovább bűnhődik akkor, ha a kispadról előretörő tomboló ellenfél „neadjisten" péppé veri. Merthogy akár a hokinál, ez is hozzátartozik a baseball látványosságaihoz.

Telitalálat esetén egészen más a helyzet. Barátunk ütőből futójátékossá alakul, elhajítva botját eszeveszett tempóban az első alappont felé igyekszik. Ha közben az ellenfél elkapja a labdát, akkor jobban teszi, ha meg sem áll a kispadig, mivel kiesett. Azonban, ha ez nem történik meg, az még nem jelenti a teljes biztonságot, a védők tudni illik kiejthetik szerencsétlen hősünket azzal, ha a labda birtokában előbb érik el az éppen aktuálisan megközelítendő bázispontot, vagy ha labdával a kézben megérintik a futót (félreértés ne essék, érintik nem pedig tiszta erőből vesén, vagy halántékon küldik.. ez nem vadászat, ez baseball). Namost, tételezzük fel, hogy minden ármánykodás ellenére az ütőjátékos a pályán belüli talajra juttatja a labdát és az ellenfél csapatmunkáját lekörözve előbb ér az alapponthoz, mint a labdát egymásnak szélsebesen passzolgató védők valamelyike. Ez bizony egy találatot (*hit*) jelent. Amennyiben a futónak még van ideje, futhat a második, harmadik sőt az utolsó pontig is, ami teljes kört jelent. Ez azonban hatalmas teljesítmény. Előfordul azonban, hogy az ütés akkorára sikeredett, hogy a labda még a stadiont is lazán elhagyja, ilyenkor barátunk könnyedén körbekocog, és az eredményjelző táblára felvésik az egy kerek pontot. Attól függően, hogy a futó hányadik bázispontig hatol előre, teljesítményét szimplának (*single*), duplának (*double*), vagy triplának (*triple*) nevezik. A teljes körnek hazafutás (*home run*) a neve.

Ezek után tételezzük fel, hogy bajnokunk nem futott teljes kört, hanem valamelyik ponton állomásozik. Ekkor ugyanis egy — a soronkövetkező — kollégája veszi át az ütő szerepét. Itt kezdődnek az izgalmak, mivel a hazai ponton álló társnak nem csak az a feladata, hogy ütése által, az első alappontig eljusson, hanem az első, második, vagy éppen harmadik csúcsra előretolt futót illetve futókat is támogatnia kell. Alapvető szabály, hogy két futó egyszerre nem foglalhatja el ugyanazt a helyet, ekkor az egyik feleslegessé válik és kiesik. Ha ebben a stresszes szituációban távoznia kell, akkor automatikusan a következő jelölt ballag a pályára, viszont az ellenfél hibája esetén egy sarkot előre léphet, eggyel előre tolva a korábban ott ácsorgó futót/futókat is. A védők ekkor kiejthetik bármelyik futót, vagy ütőt érintéssel, vagy pedig a bázispont mihamarabbi elérésével. Azonban a leglátványosabb jelenet az úgynevezett dupla játék (*duoble play*), amikor a védekező csapat mindkét futót kiejti az említett alternatívák egymás utáni alkalmazásával. A hármas játék (*triple play*), ami egészen különös eset, akkor fordul elő, ha egy darab ütőnk áll a hazai ponton és egy-egy futónk az egyes illetve kettes pontokon. A dobás után valamelyik védő, aki lehetőleg közel van a második alapponthoz, csodával határos módon elkapja az arra szálló labdát (az ütő ekkor repül is), eléri a második bázist, és mit sem törődve a pánikszerűen rohangászó futókkal, továbbítja az első hely őrzőjének a labdát. Ennek ellenkező megfelelője (*grand slam*), mikor egyidőben három futó tartózkodik az alappontokon és az ütő hazafutást hajt végre. Ez természetesen négy ponttal növeli a csapat eredményét! Menet közben az előretolt futóknak nem kötelező a kijelölt helyen tartózkodniuk, mivel elindulhatnak a következő pont irányában, s azt vészesen meg is közelíthetik. Az ilyen két pont között poroszkáló egyéneket lopakodó futónak nevezik. Persze a rizikót vállalnia kell, miszerint ráfaraghat a sündörgésre, ha a labda észveszejtő sebességgel visszaérkezik arra a helyre ahonnan elindult, vagy oda ahova érkezni fog még mielőtt valamit is tehetett volna. A dobó ugyanis megteheti, hogy pl. a mögötte álló társának továbbítja a labdát, csak azért, hogy a lopakodót kiejtse. Ellenkező esetben viszont tetemes előnyt is szerezhet a következő körben.

Namármost ezen röpke gondolatsor után mindenkinek világossá váltak a játék alapszabályai. Akinek esetleg valami sötét maradt fussa mégegyszer át a megfelelő részt, mert baseball-t játszani a szabályok ismerete nélkül fejetlen káoszhoz vezet.

TV SPORTS BASEBALL

Tételezzük fel, hogy Amigán sikerült az egyes lemezt elhelyeznünk a drive-ban, megnéztünk néhány hányaveti grafikát és végighallgattunk egy kakofón szignált. Ez egyébiránt nem kötelező! Nos, töltődik a második lemez, és kisvártatva egy főmenüben találjuk magunkat. PC-n a betöltés valamivel egyszerűbb lesz. Itt a lépkedés a joystick-kal, vagy PC-sek esetében az '**INS**' billentyűvel történhet. A játékot mind PC-n, mind Amiga-n alapvetően joy-os kezeléssel látták el, így billentyűzetről játszani nem nagy öröm és szinte lehetetlen. Ja, az említett két változaton kívül más konverzió egyelőre nem jelent meg. A két gép joykezelésének apró különbségeire menet közben majd utalást teszünk. Szóval a főmenüben járunk, ahol két lehetőség közül választhatunk. A gyors akció kedvelőinek az **Exhibition** pont ajánlott, míg a manager játékok kedvelői a **Play League** feliratot választják. Mi elsőként a szimulátor ismertetésével kezdjük. A menürendszerek, táblázatok és akciós részek közti kavargásban az **Exit Menu**, **Main Menu** ikonok, illetve opciók kiválasztásával térhetünk vissza az előző, vagy a kiinduló képernyőhöz. Ha ezekre nincs lehetőség, akkor az '**ESC**' billentyű is hasonló feladatot lát el. Vigyázzunk, mert ha nincs több hátralépés, akkor a program beadja a kulcsot és DOS-ba távozik.



Az **Exhibition** opció első almenüjében lehetőségünk nyílik meghatározni a szerepeltetett versenyzők számát. Egy játékos a computer ellen (*one player*), vagy pedig kettő (*two player*). Ennél többen egyszerre nem játszhatnak. Ez sajnos nagy hiányosság! Amennyiben ez megtörtént, a csapattáblázatot pillantjuk meg (*Team Menu*). A ceruza mozgatásával a négy szekció bármelyikéből választhatunk szimpatikus bandát. Egy játékos üzemmódban magunk határozzuk meg ellenfelünket is, míg más esetben értelemszerűen a társunk. Figyelem, érdekes lehetőség, hogy mindkét versengő ugyanazt a csapatot is birtokolhatja, ezáltal a játékosok azonos képességei révén a küzdelem teljesen egyenlővé válik. Minden esetben az első játékos szerepel hazai pályán. A következő táblázat az első együttes felállását mutatja be. Lehetőségünk nyílik megváltoztatni a számítógép által előre tárolt sorrendet. Létrehozhatjuk saját álomegyesületünket a különböző védők, ütők és dobók képesség mutatói alapján. Első lépés a dobó. Egy jó hajítójátékos nemcsak gyors és pontos, hanem fáradhatatlan és hosszú távon kitartó. Ne felejtsük el, hogy a kezdő dobó gondos kiválasztása a legfontosabb, mert az első szett végső kimenetele döntően befolyásolhatja csapatunk moralitását a meccs folyamán. Az aktuális hajító (*Pitcher*) a bal alsó táblázat legfelső sorában látható. Esetleges változtatás esetén mozdítsuk a joystick-et felfele, ekkor a kolléga nevének alapszíne megváltozik (elég nehezen vehető észre, de meg kell szokni), ekkor nyomjuk meg a gombot. A másik oldalon kereshetünk megfelelőt a cserejátékosok közül. A válogatás közben minden névhez tartozó minőségi mutatók a kép bal alsó sarkában találhatóak (**c**=*curve* — csavarás, **s**=*skill* — tehetség, **f**=*fatigue* — fáradékonyság, **h**=*hitting* — találatok). Amennyiben döntöttünk, a két hajító helyet cserél. Ha elégedettek vagyunk az eredménnyel a **Done** ikont válsszuk, ellenkező esetben a **Cancel**-lel kezdhetjük a procedúrát ismét. Következő teendőnk az ütők sorrendjének kijelölése. Ugye emlékszünk, hogy ez nagyon fontos, mert az összecsapás folyamán már nem változtatható. Bal oldalon látjuk a gép javaslatát, míg jobb szélen a kispadon szorongó beállósok kaptak helyet. Tehát, az előbb bemutatott módon válasszunk játékost az ütőlistáról és cseréljük ki a másik csoport valamelyikére. A sorrenddel egyelőre ne foglalkozzunk! Hasonlóan a hajítókéhoz itt is minden név statisztikai mutatói megtalálhatóak a képernyő alján. A sorszámok kijelölésében segítenek a funkciós billentyűk. Pl.: a negyedik játékost az elsővel kellene felcserélni. Pofon egyszerű, nyomjuk meg az '**F4**'-et, majd ezt követően az '**F1**'-et. Türelem, a program egyes részeit magszintű nyelven írták, ezért főleg Amigán gyakran a változások idegtépő lassúsággal zajlanak le! A cserélgetést egészen addig alkalmazhatjuk, míg az ideális sorrend ki nem alakul. Amennyiben kíváncsiak lennénk az ellenfél

ütő- és hajító-rendjére nyomjuk meg az **OPP**. ikont. Távozás a **Done**-nal, vagy újrakezdés a **Cancel**-lel. Soron következő sarkalatos pont a stadion kiválasztása. Vegyük észre, hogy mindhárom aréna különböző méretű és kinezetű, eképpen a pályák mérete, illetve tulajdonságai is különbözően alakulnak. Most pedig jöjjön az, amire oly régóta várunk! **Play Ball**!!!

Hajítás

Szóval a játék kezdőmozdulata a hajítás, ami nagyon fontos, sőt döntő jelentőségű lehet egy-egy szett kimenetelében. Nem mindegy, hogy az elütőjátékoshoz milyen sebességgel, hova és milyen íven érkezik a labda. Egy gyors dobást könyebb kiütni a stadionból, míg egy lasabbat még csak-csak kordában lehet tartani. A csavart dobással nehezebb a célzás, így alkalmazása ésszerűen az ellenfél megzavarásához vezet. Mindezeket figyelembe véve a programozók törekedtek a lehető legrealisztikusabb kivitelezésre, így célozhatjuk, csavarhatjuk, tekerhetjük a labdát, de ha kedvünk tartja akár 84 mérföldes sebességgel is megküldhetjük a szemben állót. Nos, rátérve a programra, töltés után egy teljes pályás kép tárul elénk, a kép alján pedig egy eredményjelző tábla látható. Jobb felső sarokban a két csapat név szerint, mellettük az elért pontszám, és a leküldött próbálkozók (*out*) illetve szettek (*inn*) száma. Ezalatt az éppen pályára settenkedő ütőjátékos neve és jobbfelé a rá vonatkozó statisztika kapott helyet (*AVG: batting AVeraGe* — ütési átlag, *HR: Home Runs* — hazafutások száma, *RBI: number of Runs Batted In* — az egyetlen ütéssel elért hazafutások száma). Jobb sarokban az aréna kicsinyített mása díszeleg, ami rendkívül hasznosnak bizonyul a futók és védők mozgásának figyelemmel kísérésénél. Egyetlen gombnyomással közelképet kapunk, ahol a következőkre lehetünk figyelmesek. A képernyő tetején a bal és jobb felső sarokban a harmadik és első, míg a hajító mögött, középen a második bázispont látható. Ez akkor jut fontos szerepehez, ha az ellenfél vagy magunk már rendelkezünk előretolt futókkal, s eképpen szemmel kísérhetjük azok mozgását (lopakodó futók). Bal oldalt legalul egy kis táblázatban a meccs statisztikái találhatóak (**B** — dobó hibás próbálkozásai, **S** — ütő hibás próbálkozásai, **O** — leküldött elütők száma). A másik sarokban az előzőleg eldobott labda sebessége látható mérföld/órában. A dobáshoz pontosan két gombnyomásra van szükség. Ha az első alkalommal egyidőben egy irányt is adunk a dobott labdának, akkor az a joy-jal meghatározott védőtársunkhoz fog szállni, nem pedig az elütőjátékoshoz. Hogy teljesen tiszta legyen, többek közt ez a módszer alkalmazható a lopakodó futók megfékezésére is (*PC-n a második joy-gomb lenyomásával és egy bázisirány megjelölésével érhető el ugyanez a hatás. A hajításhoz itt az egyes gomb egyszeri használata is elegendő*). A labda rövid várakozási idő után visszakerül a dobóhoz, vagy gombnyomással és irányadással egy másik mezőnyjátékosnak passzolható. Ezek után tekintsünk a kép aljára. Az ütőoldalon két négyszög látható, az egyikben maga az ütőjátékos foglal helyet, attól függően, hogy bal illetve jobb kezes. A két négyszög közt található az ütési zóna, és ezek fölött mozog egy kör alakú dobó pointer. Mikor megnyomjuk a gombot, a labda azt a pontot veszi célba, ahol a pointer abban a pillanatban éppen tartózkodott. Amennyiben ez az irány nem lenne megfelelő csavarással, vagyis a joystick balra, jobbra mozgatásával korrigálható. A sebességet a kar fel, illetve lefelé történő elmozdításával befolyásolhatjuk, vagy ötletszerűen a két módszer kombinációit is alkalmazhatjuk. Pl. egy gyors labdát először balra, majd a félút megtétele után jobbra csavarunk. Ha nem érintjük a joy-t, az teljesen reguláris átlagos sebességű hajításhoz vezet. Néha a gombnyomás és a dobás nem azonos időpontban történik. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a labda nem a kijelölt helyre érkezik, csak két játékos esetén az ellenfél megzavarását segíti elő. Idővel hajítójátékosunk is fáradni kezd, amit elősegít az elhajított labdák száma, azok sebessége és a csavaréstechnika gyakori használata. Ekkor a lövések is bizonytalanabbá válnak, amit a pointer felgyorsult mozgása jelez. A menedzser képernyő (*manager's option screen*) segítségével lecserélhető a fáradt játékos ('**F1**' — *player 1*, '**F2**' — *player 2*).

Mezőnyjáték

Az elütés után azt a mezőnyjátékost irányíthatjuk, amelyik a legközelebb tartózkodik a labda várható földetérési pontjához. Emberünk pozicióját többek közt a képernyő alján elhelyezett kis „radarernyőn" is láthatjuk. A repülő labda becsapódási pontját, illetve lapos ütésnél pályájának irányát egy villogó kis célkereszt jelzi. Célunk ennek a pozíciónak az elérése, mielőtt a labda leesne, vagy keresztülhaladna az adott ponton. Magas ütések elérésénél a joy-gomb megnyomásával egyidőben nyomjuk a kart felfelé, oldal ugrásnál pedig bal, vagy jobb irányba. Amennyiben úgy érezzük, hogy egy másik védőjátékos nagyobb esélyekkel indulhat a labda megszerzéséért, a gombnyomással egyidőben húzzuk a kart lefelé (*PC-n egyszerűen csak a kettes gombot használjuk*). Az ilyen váltás egyébként előbb-utóbb automatikusan is bekövetkezik. A labda megszerzése után vagy futunk a kiszemelt alapponthoz, vagy a levegőben továbbítjuk a megfelelő bázis kiválasztásával (*jobb* — első, *fel* — második, *bal* — harmadik) és a gomb megnyomásával. Amennyiben az egyik alapponton tartózkodó emberünk birtokolja a labdát és futásra szeretnénk birni, akkor a joy-gombbal (*PC-n a másodikkal*) szabadíthatjuk ki és terelhetjük egy másik sarok irányába. Ha a laszti arra a bázispontra érkezik, ahol futó tartózkodik, felhangzik a további pontszerzést megakadályozó „*safe*" kiáltás. Abban az esetben, ha nem sikerült egy ütőt sem kiejtenünk és már három futó tartózkodik a pályán, a négy pont vesztésének lehetőségét egy figyelmeztető szignál jelzi. A játék végén a bogyó automatikusan a hajítóhoz kerül, s miután mindenki elfoglalta a helyét, hivatalosan is véget ér a megkezdett menet.

Ütés

Az ütés talán még több tudást és felkészültséget igényel, mint az előzőek. Feladatunkat nehezíti az ellenfél csavarástechnikája és a különböző labdasebességek. Először a kar mozgatásával pozicionáljuk hősünket a négyzeten belül a megfelelő helyre, majd a gombbal suhintsunk a szükséges pillanatban. Az ütés többször is megismételhető a hajítást megelőzőleg a pontos lábhelyzet beállításának érdekében. Ha a gombot elengedjük, a játékos félbehagyja a suhintást. Fontos, hogy ne üssünk a szemben lévő (*outside*) és a saját (*inside*) négyzetünk felett elrepülő labdákra, ekkor ugyanis a hajító helyett nekünk jár a rosszpont. „*Fault*" jár egy pontos labda elengedéséért és pontatlan ütésért is. Két hibapont után a pályán kívülre vágódó labdákért már nem jár büntetés, viszont még egy pont beszerzése után a „*you are out!*" elhangzására távoznunk kell. Érdekes és sokkal könnyebb módszer a lepattanó labda (*bunting*), mivel nem ütünk, hanem félig guggoló helyzetben a repülő laszti elé tesszük az ütőnket, ezáltal az a közelünkben ér földet. A funkció a kar lehúzásával és a tűzzel (*PC-n a két gomb egyszeri nyomvatartásával*) működtethető. Ezt követően a joy jobbra, illetve balra mozgatásával befolyásolhatjuk a lepattanó labda pályáját.

Futás a bázishoz

Miután sikeresen eltaláltuk a labdát és az magas ívet leírva az aréna másik vége felé repül, ütőjátékosunk automatikusan eldobja szerszámát (**...közben a lelátón ülő hölgyek hangos füttykoncert közepette elindulnak a kijárat felé — CoVboy**), és az első alap felé igyekszik. Egyes esetekben az alapokon tartózkodó futók is megiramodnak, de ha ez nem történik meg, akkor a joystick megfelelő bázisirányba (*jobb* — első, *fel* — második, *bal* — harmadik) történő elmozdításával ösztökélhetjük embereinket a cél elérésére (*PC-n a második gomb megnyomása is szükséges*). Miközben két alappont közt rohangászunk, a kis monitoron mindenképpen kísérjük figyelemmel a labda és az ellenfél mozgását! Fontos, ha egy futó elérte a következő bázist, már nem térhet vissza az előző pozícióra. Szóval ha szükséges, állítsuk meg a futást a gomb nyomvatartásával (*PC-n a két tűz egyszeri használatával*), majd a tűz lenyomásával egyidőben mutassunk a megfelelő sarok irányába. Ekkor futóemberünk — elkerülve a kiesést — visszatér az előző alappontra. Amennyiben az ütés a lehető legjobban sikerült, tehát a stadionon kívülre esik, a program automatikus vezérlésre vált. Ekkor nem akad más dolgunk csak hátradőlni a karosszékben és learatni a dicsőséget.

Lopakodás

A settenkedésnek is három fázisa van (*short* — rövid, *medium* — közepes, *long* — hosszú). Amígan a korábban említett irányok figyelembevételével válasszuk ki azt a bázist, ahol lopakodni akarunk, majd nyomjuk meg a gombot egytől háromig annyiszor, amilyen hosszan óhajtunk lopakodni. (*PC-n a második tűzgomb alkalmazásával majd a kívánt sarok megjelölésével juthatunk előre*). Ismételjük ezt meg annyiszor, amilyen messze merészkednénk legszívesebben. Legyünk résen, mert a hajító játékos bármely pillanatban kiejthet egy-egy csalafinta dobással. Vészhelyzet esetén, a rövid és közepes lopakodásnál a futó automatikusan visszatér a kiinduló bázisra, hosszú kimozdulásnál (*steal*) azonban az előtte lévő alappont felé veszi az irányt. A visszatérést elősegíthetjük a joy-gombbal és az elhagyott bázis megjelölésével.

Fontos funkció billentyűk

'**F1**': Első játékos menedzser képernyője;
'**F2**': Második játékos menedzser képernyője;
'**F3**': Szünet;

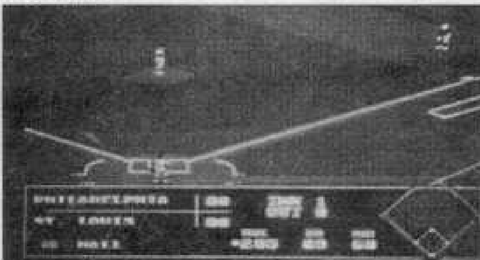
'**F4**': Újraindítás;
'**F5**': Hang ki/be;
'**F6**': Játéksebesség kontrol;

Menedzser képernyők

Gyakran előfordulhat, hogy nem vagyunk megelégedve egy-egy játékos aznapi teljesítményével. Embereink különböző képességekkel rendelkeznek, tehát nem egészen közömbös a pályán történő elhelyezésük, és bevetésük sorrendje sem. Mint edző, s csapatmenedzser lehetőségünk nyílik mérkőzés közben taktikai parancsok osztogatására, sőt játékosok lecserélésére is. Ebben segítenek a az '**F1**' és '**F2**'-re előhívható menedzser képernyők, melyek bármikor elérhetők a labdamenetek közti szünetben. Védekező csapat esetén megváltoztathatjuk a mezőnyjátékosok elhelyezkedését (*reposition defense*), valamint leválthatjuk elfáradt hajítójátékosunkat is.

Védelem átrendezése

Az opció kiválasztása után a következőket láthatjuk. A képernyő két fő részre oszlik, bal oldalt a belső (*infield*), míg jobb oldalt a külső (*outfield*) mezőnyjátékosok felállását változtathatjuk. Mindkét kategóriában külön választhatunk mélységet (*depth*) és lépéstávolságot (*shift*). Középen a pálya kicsinyített mása, s azon embereink pillanatnyi elhelyezkedése található. A mélységet, azaz távolságot mindkét esetben három kategóriában határozhatjuk meg (*Normal* — átlagos, *Shallow* — sekély, vagy közeli, *Deep* — mély, vagy távoli). Lépésköznél mindharom eddig említett lehetőség további három variációra oszlik (*Normal* — szabályos, *Left* — bal oldalra tömörülés, *Right* — jobb oldalra tömörülés), illetve a diamond-on belüli védők közül elmozdíthatjuk az elsőt és a harmadikat az őrzendő vonalak közelébe (*guard lines*). A főparancsok közt a joy-jal közlekedhetünk és gombnyomásra választhatunk a felsorolt stratégiák közül. Mindig az a variáció érvényes, ahol a szöveg fehéren világít. A játéktérre az *exit* paranccsal távozunk.



Játékosok cseréje

Védekezés esetén lecserélhetjük a hajítót, vagy a mezőnyjátékosok kiosztásán is változtathatunk. Miután kiválasztottuk ezt a menüpontot, egy a korábban ismertetett csapatelrendező képernyőhöz hasonló kreálmány tárul elénk. A működése is teljes egészében megegyezik azzal. Először a dobót (*pitcher* felirat alatti név) válthatjuk le, azzal hogy a joy-gombbal ráclickelünk, majd a felsorolt nevek közül keresünk egy megfelelő beugróst (*bullpen* táblázat). Annyi a különbség, hogy az eredeti hajító kiesik a lehetséges játékosok sorából, tehát a mérkőzésen a továbbiakban már nem vehet részt. A mezőnyjátékosok cseréjénél is hasonlóképpen járjunk el! Válasszunk egy felesleges embert (*lineup* oszlop), majd a kispadról helyettesítsük valakivel (*bench*). Ugyanúgy, mint az előző esetben a leváltott kolléga, a játékban többet már nem vehet részt. A funkciós billentyűkkel a védők pozícióit cserélgethetjük, annak ellenére, hogy a valódi játékban erre nincs lehetőségünk. Támadás esetén nincs választás, ekkor csak az ütőjátékos (*batter*) és a futók (*runners*) váltása oldható meg (*bench*).

TV Sports Baseball Manager

A sportprogramok másik műfaja — az akciórészek szimulálása mellett — a menedzser játék. Szerencsére a TV Sports Baseball készítői mindkét változat kedvelőire gondoltak. Mint edző, sőt menedzser saját csapatot birtokolhatunk, szervezhetünk és irányíthatunk, s rajtunk múlik, hogy az csúcsra tör, vagy éppen elbukik. A főmenüben a **League Play** pont kiválasztásával átléphetünk ennek az izgalmas világnak a kapuján, s miután ezt megtettük, már csak egy dolgot kell eldöntenünk. A baseball-t, akár a labdarúgást, vagy a legtöbb más csapatsportot idényenként játszák. Így lehetőségünk van elkezdeni egy új szezont (*new season*), vagy folytathatunk egy korábban lementett állást (*continue season*), amit majd később tárgyalunk.

Csapatszervezés

Ott tartottunk, hogy magunk vesszük át az edző szerepét, így mi döntünk a lényeges változásokról is (ki, mikor, hogyan és hol játsszon). Ügyes stratégiával kihozhatjuk a legjobbat játékosainkból, elnyomhatjuk az esetleges hiányosságaikat, és a megnyert meccseink számosságától függően akár világklasszissá is válhatunk. Szóval leendő sztárként első lépésünk, hogy kiválasszuk az **Edit Team** menüpontot, s kisvártatva a **Team Menu**-ben találjuk magunkat. Tulajdonképpen ez nem is menü, hanem egy táblázat, hasonló ahhoz, amit az akciórész csapatválasztásánál tárgyaltunk. 26 nevet látunk a képernyőn, felosztva nemzeti és amerikai ligákra, mindkettőt további keleti (*eastern*) és nyugati (*western*) divíziókra. Ez tökéletesen hűen tükrözi a valóságot. Válasszunk egy csapatot, amelyet az elkövetkezendő teljes szezonban irányítani szeretnénk. Miután ez megtörtént, megpillantjuk a gárdát bemutató táblázatot (*team roster*), ahol minden lényeges információt megtudhatunk csapatunkról, és változtathatunk azokon a képességek és a statisztikák arányában. A rendszer a következő alpontokra oszlik:

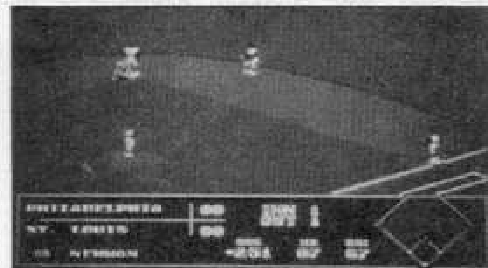
Csapat információk (Team Info)
A táblázat ezen részén határozhatjuk meg a csapat hovatartozását, vagyis a tulajdonviszonyt. A **Team Name** sorban megváltoztathatjuk a az eddigi nevet. Nyomjuk meg a joy-gombot, pötyögjünk be egy általunk választott max. 13 karakteres szót, majd return-nel távozzunk! A **Team Abv.** (*Abbreviation*) fejezetben ugyanennek a névnek a rövidítése adható meg. Ugyeljünk arra, hogy a négy betűs mozaikszó frappánsan tükrözze az eredetit, mivel a játék során viszonylag gyakran használatos. Hasonlóképpen járjunk el az **Owner** opciónál is, ahol a tulajdonos nevét gépelhetjük be. Ez mindenképpen szükséges, mivel a csapat ilyenkor vált gépi vezérlésről emberi irányításra. A későbbiek során bármikor visszakapcsolhatunk computeres irányításra a játékok közti szünetben.

Csapatstatisztikák (Team Record)
Ebben a sarokban a program számolt adatokat jelenít meg, amelyek tükrözik az együttes múlt évadi és jelenkori teljesítményét. A mutatók a mérkőzések során aktuálisan változnak. Éppen ezért az itt található adatok egy része nem változtatható meg!

Játékosok elhelyezése és mutatói (Position Players)

Az itt látható oszlopban információkat olvashatunk a hajítók kivételével az összes játékosunkról:
Players's Name (NAME) — Játékos neve;
Bats (right, left, switchhitter) (B) — Ütőtípus (jobb-, balkezes, váltóstílus);
Number of Home Runs Hit (HR) — Hazafutások száma;
Number of Runs Batted In (RBI) — Sikeresen kiütött teljes futások száma;
Batting Average (AVG) — Ütési átlag;

Az utolsó három mutató nem változik a idény folyamán. Ahhoz, hogy módosítsuk a játékosunk adatait, clickeljünk a táblázatban egy kiválasztott névre. Rövid szünet után a szerencsés egyén személyes adatait tekinthetjük át (*Player's Personal Rating Screen*). Minden játékosnak vannak erősségei és gyengéi. Előfordulhat, hogy valaki kitűnő hajító, emellett azonban pocsékan védekezik, vagy még rosszabbak az ütőreflexei. Ebben a táblázatban minden áttekinthető, és ennek fényében az adatok a saját szánk íze szerint meg is változtathatóak. Képezhetünk szupertehetséges játékosokat, mutatóik túlzott növelésével, vagy kialakíthatunk specialistákat sajátos szerepekre. Esetleg egy kedvencünk statisztikai mutatóinak elérésére késztethetünk egyeseket. A számok megváltoztatásánál válaszzuk ki a kívánt statisztikai elemet a joystick-kel, majd nyomjuk meg a gombot. Ekkor megjelenik az aktuális érték a begépelhető maximum és minimum társaságában. A *max./min.* számok a statisztikai adatok kapcsolatából adódóan a többi érték függvényében változnak. Például egy játékosnak nem lehet több találata, mint elütése. Ebből egyenesen következik, hogy a maximum találatok száma meg fog egyezni az ütéspróbálkozások számával. Ha mindezeket átgondoltuk, beírhatjuk saját értékünket, majd return-nel távozunk. Figyelem, egy-pár adat átírására nincs lehetőségünk! Azoknak, akik idegenkednek a felesleges keresgéléstől, egy különleges segítség áll rendelkezésükre (**Guided Edition Mode**). Ehhez a személyi adattáblázat megjelenése után nyomjuk meg a tabulátor billentyűt, majd a return segítségével automatikusan mozoghatunk a statisztikai adatok közt. Bármelyik soron következő mutatót megváltoztathatjuk, majd return-nel a következőre ugorhatunk. Az üzemmódot ismét a tabulátorral hagyhatjuk el. Játékosunk neve a képernyő tetején található. Megváltoztatásához az **Edit Name** opciót válasszuk! Ekkor a táblázat alján feltűnik egy — a játékos mostani nevét megjelenítő — doboz. Kereszteljük át barátunkat, majd a return-nel távozzunk!



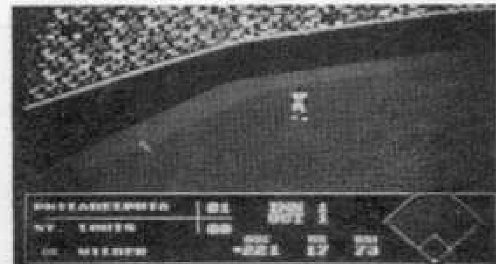
A találati statisztikák (*hitting stats*) megváltoztatása befolyásolja az elütő sikerességét a balkezes (*VSL*), jobbkezes (*VSR*) és mindenes hajítókkal szemben.
At Bats (AB) — Ütéspróbálkozások;
Hits (H) — Találatok;
Bases on Balls (BB)/Walks;
Strikeouts (SO) — Kitörések;
Batting Average (AVG) — Ütési átlag;
On Base Average (OBA) — Bázisponti átlag (kalkulált, nem változtatható);

A futási statisztikák (*Power Stats*) az elütő játékos képességeit alakítják ki a három típusú hajítóval szemben.
Singles (S) — Szimpla futás (nem változtatható);
Doubles (D) — Dupla futás;
Triples (T) — Tripla futás;
Home Runs (HR) — Hazafutás;
Runs Batted In (RBI) — Kiütött labda;
Slugging Percentage (SLG) — Hatásfok (nem változtatható);

Mezőnyjáték statisztikák (*Fielding Stats*) a következő tényezőkből állnak:
Fielding Chances — Pályaesélyek;
Assists;
Putouts;
Errors — Hibák;
Overall Fielding Percentage — Teljes pálya hatásfok;
Recent Average — Aktuális átlag (nem változtatható);

A tehetségi statisztikák (*Sill Stats*) az ütő fizikai erőnlétére vonatkoznak. A számadatok 1-10-ig módosíthatóak.
Bunting Ability (Bunt) — Ütés merev ütőtartással;
Running Speed (Speed) — Futási sebesség;
Throwing Strenght (Arm) — Dobóerő;
Defensive Ability (Def) — Védekező képsség;
Batting Attributes (Bats) — Ütőstílus (három állású: right, left, switch);

A hátralévő elemek (*miscellanous Stats*) egyik kategóriába sem illenek.
Games — Játszott meccsek száma;
Runs — Összes pontot érő futás;
Steals — Lopakodások;
Caught — Rajtakapások;
Hit By Pitch — Testre érkező találatok;
Sacrifices — Sikeres önfeláldozások száma, mikor a futó a saját kiesése árán egy másikat ment meg;



A **Cancel** ikon visszaállítja az átírt adatokat eredeti formájukba a változtatások számától függetlenül, mig a **Clear** opció törli az összes mutató értékét. Az editálás befejeztével a **Done** parancsot válasszuk! Figyelem, miután ez megtörtént a korábbi táblázat már nem hozható vissza!

Hajító csapat (Pitching Staff)

A következő információk olvashatók a kilenc fős hajítógárdáról:
Player's Name (Name) — Játékos neve;
Position (PS) — Elhelyezkedés;
Throwing Arm (T) (R)ight, (L)eft — Dobókar jobb, bal;
Number of Games Won (W) — Nyert játékok száma;
Number of Games Lost (L) — Vesztett játékok száma;
Earned Run Average (ERA) — Elért futási átlag;

A hajítók kiválsztása és „megtervezése" azonos módon történik az előbb tárgyaltakkal, csak a mezőnyjátékos adatai helyett a dobó mutatói láthatóak a képernyőn. Ugyanúgy változtatható emberünk neve és a statisztikai adatok is. A találati (*opponent's Hitting Stats*) és futási mutatók (*opponent's Power Stats*) fejezetei szintén megegyeznek a korábban bemutatottakkal, azzal a különbséggel, hogy nem a hajító, hanem az ütő elleni esélyeket taglalják. Az első eltérő elem a hajító statisztika (*Pitching Stats*):
Number of Wins — Győzelmek száma;
Number of Losses — Vereségek száma;
Number of Saves — Mentések száma;
Earned Run Average (ERA) — Elért futási átlag;
Hit By Pitch — Ütőjátékost ért találatok száma;
Days Rest — Pihenéssel töltött napok száma. (Minél nagyobb ez az szám annál jobb lesz hajítójátékosunk állóképessége);

Itt is megtalálhatóak a tehetségi statisztikák (*Skill Ratings*), ahol az adatok 1-10-ig állíthatóak.

Curve — Csavarás;
Control of Pitches (Skill) — Dobótehetség;
Stamina (Fatigue) — Állóképesség;
Hitting Ability — Célzóképesség;

Az **Apperarances** fejezet a játékos bevetési gyakoriságát határozza meg.
Games Pitched — Aktívan játszott meccsek;
Innings Pitched — Aktívan játszott szettek;
Games Started — Elkezdett meccsek;
Games Finished — Befejezett meccsek;
Complete Games — Teljes meccsek;
Shutouts Trown — Kiesések;

A **Cancel**, **Clear** és **Done** ikonok működése megegyezik a korábban bemutatottakkal.

Kezdő ütő felállás beállítása

Miután a csapatszervező képernyőnél a **LineUp** ikont választottuk, a felállást bemutató táblázatot pillantjuk meg. Két katalógust kell létrehozni majd elmenteni. Az első a balkezes hajítókkal szembeni (*LineUp VS/L.*), mig a másik a jobbkezesek (*LineUp VS/R.*) ellen lép érvénybe. Természetesen a rendszer összecsapás közben is alakítható a Menedzser képernyők segítségével, de sokkal praktikusabb és idő szempontjából takarékosabb ezt előre megtervezni. A táblázat felső része a kezdők neveit mutatja, alsó fele pedig a kispadon várakozó cserejátékosokét. A cseréhez először jelöljünk ki egy nevet az első kategóriában, majd váltsuk fel eggyel a kispadosok közül. Amikor kialakult a megfelelő brigád, akkor a nevek cserélgetésével meghatározható a végleges ütősorrend. Miután a balkezesekkel végeztünk, áttérhetünk a jobbosok szervezésére.

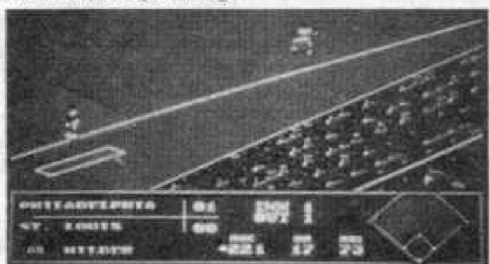
Hajító sorrend meghatározása

A **Rotation** ikonra clickelve a hajítók követési rendjét adhatjuk meg. Az ütőjátékosokhoz hasonlatosan itt a dobók személyét és a pályáralépés sorrendjét határozhatjuk meg. A maximális arány — hét kezdő és két tartalékos —, elég veszélyes összeállítás 162 mérkőzés erejéig, így a javasolt optimális érték 5:4. A csere és a követési rend meghatározása azonos módon történik az előbbiekkel, azzal a kölönbséggel, ha az arányon szeretnénk változtatni, akkor az egyik kategóriában név helyett üres mezőt kell választanunk. Miután minden kívánt játékost és összeállítást megterveztünk, a **Cancel** és **Done** ikonok értelemszerű használatával elmenthetjük a kialakított állományt. Eddig azonban csak egy csapat mutatóit tekintettük át. A **Done** használata után újra a ligatáblázat kerül a képre, s kiemelhetünk egy másikat a 26 átszervezésre váró csapatból. Amennyiben az összes kívánt együttest átvilágítottuk menjünk a **League Menu**-re, majd használjuk a **Save League** parancsot. Ezzel az összes újólag begépelt adatot a program a régiekkel összevetve egy vadonatúj ligaként menti el.

Liga játék

A csapatok közti idényverseny megkezdéséhez a főmenüben válasszuk a **League Play** opciót, majd a soron következő képernyőn a **Continue Season** ikonra clickeljünk! Ekkor a program egy táblázat formájában bemutatja az első körből soron következő összes mérkőzést (*Game 1*). Addig nem kezdhetjük el a második menetet (*Game 2*), amig az első fejezet le nem zárult! Amennyiben szeretnénk lejátszani egy mérkőzést, olyan párost kell választanunk, ahol az egyik felet nem a computer vezérli. Ezeket a csapatokat piros betűvel tüntették fel (a fekete felirat a számítógépes kontrolt jelenti). Ha ez megtörtént, akkor clickeljünk a **Play**-re! A meccs befejeztével a procedura kezdődik újra, egy másik játékos által irányított egyesület megjelölésével. Előfordulhat azonban, hogy mindkét fél emberi játékot igényel, ilyenkor a fogadó csapat az egyes, a látogatók a kettes játékos irányítása alá kerülnek. Azokat a mérkőzéseket, amelyeket '**A**' (automatikus) jelöléssel láttak el, a számítógép maga játsza le, mikor a **Play** ikont használjuk. Amikor nem computeres csapatot indítunk útjára, egy stadionban magunk vesszük át az irányító szerepet. Ezalatt a gép eldönti a többi meccs végső kimenetelét, melyeket meg is tekinthetünk a mérkőzés végén. Ha szeretnénk tudni a computeres meccsek eredményét, mielőtt a saját mérkőzésünkre sor kerülne, akkor bizonyosodjunk meg arról, hogy egy összecsapás sincs kiválasztva, majd az összes magunk által irányított meccs jelzését állítsuk át '**A**'-ról '**H**'-ra (Hold, tartás), és mindent, amit le szeretnénk játszatni '**A**'-ra! Ekkor menjünk a **Play**-re! Amennyiben egy olyan mérkőzést tekintenénk meg, ahol a számítógép játszik maga ellen, állítsuk azt '**H**'-ra, majd nyomjuk meg a **Play**-t!

Ezután válasszuk ki a meccset és játsszuk le! Lehetőségünk nyilik arra, hogy egyes mérkőzéseket, amelyek egyébként kézi irányításúak, a géppel játszassunk le. Állítsuk a kiválasztott meccset automatikusra, majd használjuk a **Play** ikont! Az utolsó menüpont a meccsekre vonatkozó statisztikai adatokat tárgyalja (*The Stats Menu*). A program három megközelítési módszert támogat (*Schedules* — Táblázatok, *Standings* — Helyezések, *Statistics By Team* — Csapatstatisztikák). A táblázatoknál mindig csak egy játékkör kerül a képernyőre. A kép alján látható négy ikonnal lapozhatunk az idények között (balról-jobbra: vissza 10 játék, vissza 1 játék, előre 1 játék, előre 10 játék). A rendszerből **Done**-nal távozunk. A helyezések kiválasztásakor a győzelmek, veszteségek és állások tekinthetőek meg. A csapatstatisztikák megjelölése után válasszunk egy egyesületet, amelyről információkat szeretnénk beszerezni! Az **Offense** és **Pitching** ikon használatával az egyes játékosok találati arányát és hatásfokát ismerhetjük meg!



Hát ennyi lett volna a **Mindscape** híres *TV Sports* sorozatának (Basketball, Football, **Boxing**...) egyik legerősebb tagja a baseball. A hasonló témában megjelent programok körében is lazán megállja a helyét, talán nem is az akciórész, hanem a manager fejezet élethű kidolgozása alapján. Az olyan öreg klasszisokról, mint az RBI vagy a **Microleague Baseball** igény esetén egy későbbi számban szívesen beszámolunk.

És végül egy thanx: ez a leírás mem jöhetett volna létre, ha nincs a GURU (A Szórakoztató Informatikai Magazin) szerkesztősége, mivel Ők biztosították számunkra az eredeti programot az összes tartozékával!

64

CSAK LEMEZRE!!!

12 O'Clock — logikai — 117
A.T.Wrestling — sport — 138
All American Baseball — sport — 121
Arena G. — akció — 178
Arkanoid — falbontó — 155
Arkanoid II. — falbontó — 152
BMX Simulator — BMX verseny — 187
BMX Simulator II. — BMX verseny — 191
Boulder Maker II. — játékkészítő — 188
Captain Dynamo — ügyességi — 123
Catch — ügyességi — 110
CROSS IT — logikai — 100
Deliverance — akció — 136
DEMON'S EMPIRE — akció — 170
Diggits — Tili-toli — 134
Dr.Foster — logikai — 126
Dragon's Lair — kaland — 1SD
English Soccer — foci — 1SD
Expire — akció — 137
Fighter Pilot — rep.gép.szimulátor — 267
Final Encounter — lövöldözős — 197
Frankenstein — akció — 180
Frost Byte — ügyességi — 145
Gazza's Super Soccer — sport — 148
HIGH MEMORY — memóriajáték — 143
HIRNRIS — tetris — 45
Indoor Sports — sport — 1SD
Leaderboard III. — golf — 152
Lode Runner Prf. — mászkálós — 1SD
Lode Runner II. — mászkálós — 1SD
Magic Marble — logikai — 121
MUZZY ZOOPHYTE — logikai — 88
New Krakout 4. — falbontó — 169
PHILIPPIC — logikai — 131
Pitstop II. — autóverseny — 173
Plexonoid — falbontó — 106
Pub Games — ügyességi — 1SD
Return of A. — zenedemo — 138
Slide — logikai — 142
Spheron — ügyességi — 184
Street Sports Basketball — sport — 1SD
Strip Poker — kártya — 1SD
Super Cycle — motorverseny — 1SD
Tin Tin On the Moon — ügyességi — 1SD
Tour de France — kerékpárverseny — 1SD
Typhoon — lövöldözős — 1SD
Way of the Tiger — akció — 1SD

CASTLE OF TERROR
— kaland — 230

MEDIEVAL LORDS
— stratégiai — 2 SD

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

PC

Air Warrior — repülős — 3HD — EGA, VGA
Alcatraz — akció — 1HD — EGA, VGA
Amazon — kaland — 8HD — VGA
Batman Returns — kaland — 7HD — EGA, VGA
Battle Chess 4000 — sakk-akció — 10HD — VGA
Caesar — stratégiai — 1HD — EGA, VGA
Comanche — helikopter szim. — 5HD — VGA
Curse of Enchantia — kaland — 4HD — EGA, VGA
Double Dragon 3 — akció-kaland — EGA, VGA
Dune 2. — akció-kaland — 7HD — VGA
Eric the Unready — kaland — 6HD — VGA
F15/III. — rep.gép szim. — 6HD — VGA
Harrier Jump Jet — rep.gép szim. — 7HD — VGA
Inca — akció-kaland — 12HD — VGA
Ivanhoe — akció — 164K — EGA, VGA
Keen — akció — 150K — EGA, VGA
Lemmings 2. — logikai — 593K — EGA, VA
Loom — kaland — 1178K — EGA, VGA
Mahjong Pro. — táblás — 2HD — EGA, VGA
Metal Mutant — akció — 439K — EGA, VGA
Operation Wolf — akció — 617K — EGA, VGA
Pirates! — stratégiai — 2DD — CGA, EGA, Herc
Push Over — dominó — 1324K — EGA, VGA
Rex Nebular — kaland — 11HD — VGA
Sherlock Holmes — kaland — 10HD — VGA
Sim Life — életjáték — 1HD — VGA
Spelljammer — kaland — 4HD — EGA, VGA
Ultima Underworld 2. — kaland — 10HD — VGA
X-Wing — űrhajós — 6HD — VGA

SPELLJAMMER
— kaland — 4HD — EGA, VGA

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.

GAMES CENTER

MES
TER

Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.
A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezre!!!):

	másolás	**adathordozó ára**
PC (5.25" DS/HD)	125,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	75,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	50,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: 75 + 75 + 75 + 75 + 40 + 40 = 380,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!
Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!
A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!
A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékért cserébe — elküldjük 1992/3. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

Aquaventura — akció — 1 lemez
Bard's Tale III.Constr.Kit. — szerkesztő — 3 lemez
Carnage — autóverseny — 1 lemez
Cattivik — akció — 2 lemez
Ch.Ship Manager — focimanager — 2 lemez
Chaos — zenedemo — 2 lemez
Colorix — logikai — 1 lemez
Compute'a Race V5.2 — stratégiai — 1 lemez
Conquest in Japan — stratégiai — 2 lemez
Crazy — zenedemo — 1 lemez
Curse of the Dragon — logikai — 1 lemez
Cyber Empire — kaland — 2 lemez
Das Schwarze Auge — kaland — 8 lemez
Demmine — akció — 2 lemez
Diabolik 6. — akció — 1 lemez
Domingo — logikai — 1 lemez
Dreadnoughts V1.1 — stratégiai — 1 lemez
Dylan Dog III. — akció — 1 lemez
Dylan Dog IV. — akció — 1 lemez
Dylan Dog Through the G. — akció — 3 lemez
Dynatech — stratégiai — 1 lemez
Elevation — akció — 1 lemez
Erben des Throns — kaland — 3 lemez
Farglaggning Av Kartan — logikai — 1 lemez
Funky Trax — zenedemo — 1 lemez
Game of Life — stratégiai — 1 lemez
Happy Poker Prof. — kártya — 1 lemez
Howzat One Day Cricket — sport — 5 lemez
International Truck Racing — kamionverseny — 1 lemez
Joe & Mac Caveman Ninja — akció — 3 lemez
Killing Machine — akció — 1 lemez
Legends of Valour — kaland — 4 lemez
Lionheart — akció — 4 lemez
Nick Faldo's Ch.Ship Golf — sport — 2 lemez
Oil Barons — stratégiai — 1 lemez
Parcheese — társasjáték — 1 lemez
Penthouse Hot Numbers — logikai — 1 lemez
Real Sports Boxing — sport — 1 lemez
Roach Motel — akció — 1 lemez
ROME AD'92 — stratégiai — 4 lemez
Simpsons, Bart VS World — akció — 1 lemez
Sleepwalker — akció — 3 lemez
Smash — tenisz — 1 lemez
Space Crusade — akció — 3 lemez
St.Thomas — kaland — 3 lemez
Stable Master — lóverseny — 1 lemez
Stres — logikai — 1 lemez
Super Raid — akció — 1 lemez
Tex Mefisto — akció — 1 lemez
Total War II. — stratégiai — 1 lemez
Wolfen — kaland — 3 lemez
World Hockey League Manager — manager — 2 lemez

MIGHT & MAGIC III.
— kaland — 6 lemez

DUNE
— akció-kaland — 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf:363.

SPELLJAMMER

Baljós név tűnik fel a lap tetején, legalábbis nekünk baljós. SSI. Ne értsetek félre, nem keveredtünk velük semmiféle viszonyba, de viszonyt ti szótök, sőt iszonyt. Ha valaki nem jött volna rá ez egy sorry volt az Évkönyv 92'-beli cumók miatt a POD-ról. Azaz egyik részéről. Tényleg bocs, de véletlenül a leírás egy régebbi (kb 2 éves és mára már megboldogult) verziója került nyomásra, amikor tényleg szinte semmi nyoma sem volt az AD&D-nek komolyabban, s mi nem is tehettünk mást akkor, mint hogy a bomlófélben lévő elménkre hagyatkozhattunk. Vártuk már, hogy mikor jön egy halom „kedves" figyelmeztető levél. Jött. Igen, hibások voltunk ebben, mert sok hiba volt mind a fegyvereknél mind a varázslatoknál meg egy-kettő az elején is, de amekkora zöldségeket írtunk mi, kb. ugyanakkorákat írtatok ti is és egy halom hülyeséget senki sem vett észre, de ezt hagyjuk, ez már a múlté, viszont megígérjük, hogy nagy marhaságokat nem fogtok ilyen ügyekben látni, hacsak mi nem akarjuk, vagy a nyomdászok...



Szóval az **SSI**-nél tartottunk. Amikor a **TSR Inc**. kiadott egy *Spell Jammer* nevű (vagy inkább *Spelljammer*, így egyben) világbook-ot — amiben lehet hajókázni meg utazgatni világok között, s az egész a *Forgotten Realms*-ből indul —, volt egy cég aki sokat látott benne, s elkezdtek code-olni egy klassz alapötletű stuffot. Amikor a grafikushoz jutott volna a dolog, az épp, hogy tudott 2-3 képet rajzolni, mikor a HQ-n lévő félig kész program elteleportálta magát a grafikushoz és azonnal egy umber hulk-ká változtatta, majd lenyelte. Szegény coder bácsiknak most saját maguknak kellett a többi gfx-t megcsinálni oda is lett az egyik ember jobb kezének a mutató ujja, mert annyiszor nyomkodta az egérgombot, mikor ki akart tölteni egy 320x200-as hátteret kékre, s nem találta a festékesdobozt. Mindenesetre azért határidőre elkészültek, s meg is lett a *Spelljammer*.

Hívjuk csak be a programot, ámuljunk el már az első pár sec-ben, azután hidegzuhany gyanánt fog minket érni a meglepetés. A grafika kb. 1987-es átlagos szintet üt meg, kb. a jó öreg C64 szintjén. Igaz, van itt-ott pár tűrhető kép is, de átlagban az a jellemző, hogy amit digiztek embereket, azok rondák vagy idomtalanok vagy nem tudják őket normális helyre tenni a háttérhez viszonyítva, ami meg nincs digizve arra meg a legnagyobb jóindulattal is csak azt mondhatjuk, hogy egyszerű. Valójában 60% borzasztó, 40% rózsaszín szemüvegen keresztül nézve elmegy.
Egyszerűen érthetetlen számunkra, hogy egy ilyen volumenű cég, ekkora gyakorlattal, hogyan engedheti meg magának az ilyen kontár munkát. 1992-ben, ha valaki ilyen grafikával elő mer állni, az számítson hidegebb időkre. Reméljük a *Dark Sun* majd újból segít eloszlatni kételyeinket, de most hagyjuk, nézzük a leírást.

Emlékszik még valaki a jó öreg *Elite*-re? **(Hogyne, valami folytatásos puzzle volt — CoVboy)** Hát persze, felejthetetlen volt, mászkálás, kereskedés, lövöldözés. És nagy sikergame lett belőle. Ez nem hagyta hidegen az **SSI**-t sem, s ők is elhatározták, hogy készítenek egy hasonlót, de beleteszik azt az AD&D pluszt is, ami jogukban áll, s először az **SSI**-nél a 2nd edition-t alkalmazzák, ami annak aki nem ismeri az AD&D-t csak annyit mondhat, hogy itt a programban több a varázslat, meg hogy az elején kiírja: **2nd EDITION**. Aki ismeri, annak meg nem magyarázzuk. Bár lehet, hogy a közkedvelt *Bobobobs* című rajzfilmsorozat inspirálta erre az **SSI**-t vagy a **TSR**-t, mivel ott is ilyesmi van, hogy vitorláshajókkal mászkálnak az űrben, meg egy csomó más anakronizmussal együtt.



A történetbe ott lépünk be, hogy mindennapos lerészegedésünk felé jó ütemben haladtunk a helyi ivóban, *Waterdeep* városában, amikor egy vénember mesélni kezd a hajójáról, ami annyira különleges, hogy felfelé is tud repülni, sőt az ember átvágtathat vele az égbolton keresztül a zord űrön, ami telis-tele van más bolygókkal, napokkal,

holdakkal és más ehhez hasonló hajóval is. Érdekes meséje nem tartotta volna tovább fenn figyelmünket, csak amíg a következő adag törpe sert ki nem hozta volna a kissé telt felszolgáló-leány, de az öreg félrevont minket, mert olyan értelmes tekintettel néztünk rá (azt vártuk hátha fizet még egy sört), s elmondja, hogy a hajója ott parkol a kikötőben, s bennünk lát elég virtust, hogy elvállalhassuk egy spelljammer szerepét. Most már csak a hecc kedvéért is kimegyünk vele, de amikor bemegyünk a hajójába, s az egy-két számunkra teljesen idegen műszert meglátjuk, csökken a ser okozta derűnk, majd amikor fel is szállunk, s lassan magunk mögött hagyjuk a felhőket is, bedobjuk a törülközőt. A következő pár hónap azzal telik, hogy kioktat az öreg a *spelljammer*-ség minden furfangjára, ám egyik nap a tata ágynak esik, s érezve halálának közeledtét, ránkruházza a hajó jogát, s mielőtt még kilehelte volna kétes színű lelkét, már azon találta magát, hogy valaki segített neki ebben, s most az űrben lebeg valahol. Hát igen, egy **GALLEON** nagy vagyon, s isten tudja, meddig húzta volna még.

Ekkor lépünk be a történetbe, ami viszonylag rövidre lesz szabva, ha eltekintünk a kereskedés időt faló tevékenységétől. A kis univerzum, *Forgotten Realms* és a többiek világa egy kagylóba zárt naprendszer, legalábbis ez a hír járja, s mostanában egy kagylónkívüli nép egyre szemtelenebb, s mindtöbbször támadja meg a békés kalózokat és a vérszomjas kereskedő-hajókat. Ők a *NEOGI*-k. Pókszabású lények, s eddig nem is jelentettek nagy fenyegetést, mert a belháború igencsak legyengítette őket, de nemrég egy hatalmas hadvezér egyesítette őket, s eddig ennek senki sem tudott ellenállni. Azonban itt vagyunk most mi.

Első dolgunk legyen az, hogy egy személyünknek megfelelő pofát tegyünk meg kapitánynak a hajóra, e célból a **CREATE CAPTAIN** pontot válasszuk. Ezután lesz pár pofa az osztály kiválasztása céljából, utána meg a fajtánk meghatározásához. Mivel AD&D rész a játékban csak ritkán jön elő, nem olyan fontos. Ha egy faj nem képviselheti az adott osztályt, akkor nem is tudjuk kiválasztani, s a pofát mutató négyzet alsó és baloldali része sárga lesz. Majd mutogat egy nagy táblázatot, miután megkérdezte a nevét, s ott addig nyomjuk a **REROLL**-t, amíg egy kellemes tulajdonságokkal rendelkező ipsét kapunk. Törekedjünk arra, hogy a HP minél magasabb legyen, s lehetőleg a tulajdonságok közelítsék meg a 18-t. Ezután elmeséli azt a mesét, amit már leírtunk pár sorral feljebb. S íme beléptünk a nagybetűs JÁTÉK-ba.

Baloldalon van a fedélzetről látható tér, illetve ha kikötöttünk akkor a város képei. Jobboldalon és fent a menük. Könnyítés, hogy a program nem 3D-s, hanem csak egy síkban lehet közlekedni, ami igencsak megkönnyíti a közlekedést az aszteroidamezőkben és a csatát mind az ellenség számára, mind sajátmagunknak. A hajók rajzai kellemesek, s ugyanúgy lehet őket tuningolni is, mint az Elite-ben, de itt hajókat is lehet venni, viszont egyszerre csak max. 1 hajónk lehet. A hajók amúgy hasonlítanak az igazi hajókra, egy-kettő kivételével. A *Spell Jammer* könyv csak egy részüket engedélyezi, szárazföldön is landolható hajók pl. csak ugyanott parkolhatnak, valamint van 2-3 bolygó, ahova egyelőre még nem lehet eljutni.

Magunkon kívül van a hajón egy bizonyos számú legénység (elején 40, és harcos mind) meg 9 egyéb (3 varázsló, 2 pap, 1 lovag, 1 harcos, 1 vándor, 1 tolvaj). Ezekből lehet kiválasztani a tiszteket, azaz első-tiszt, navigátor, kormányos, másodkormányos **(ormányos kormányos... — CoVboy)** (ezek csak varázslók lehetnek), vigyázó (ott a kosárban, tudjátok, aki elkiáltja magát, hogy Föld a láthatáron vagy Mars a láthatáron). Mindegyikük 5. szintű induláskor, s nem tudni mi miatt, de nálunk csak a kapitány (azaz a mi) tapasztalatpontunk nőtt. Ebben a részben csak legénységet lehet toborozni, de nem lenne baj, ha tiszteket is tudnánk, vagy a legénység sem csak harcos lehetne. Ha nővel játszunk, akkor nő lesz a legénység többi tagja is, a tengerészeken kívül. Haha, milyen lehet szegény tengerészeknek a mindennapi kísértés. Jujj. De nő esetében nem lesz lovag, hanem az is csak egy harcos lesz.



Nézzük a felső menüsort:

3 1/2" LEMEZ: I/O műveletek
- **LOAD SAVED GAME** — Szokásos. Vigyázzunk arra, hogy azt a nevet használja mentéskor és töltéskor, ami ki van emelve egy külön sorban, s nem azt, amelyiken a kurzor áll. Egy névre ezért 2x kell clickelni.
- **SAVE GAME** — Mint mindig, de csak az űrben tudunk kimenteni!
- **QUIT** — Egy gyors the end;
- **SAVE & QUIT** — Mentés után ugrik ki.

HAJÓ:
- **SPECIFICATIONS FOR VESSEL**: Hajó tulajdonságai;
- **TYPE**: Típus neve. Bővebben lásd később;
- **CREW**: Legénység száma curr./max.;
- **HULL**: Hajótest ereje, olyasmi mint páncél vastagsága curr./max.;
- **DAYS OF AIR**: Ahogyan a tengeren az ivóvíz a kincs, itt a levegő, és ez mutatja, hogy mennyi napra elegendő;
- **AIR QUALITY**: Milyen is a levegő minősége. Idáig 2 félével találkoztunk:
  - **FOULED**: Büdös.
  - **FRESH**: Friss.
  - Ha tűz üt ki a hajón, az ezt is rontja, meg a napokra elegendő mennyiséget is fogyasztja;
- **POWER SOURCE**: Erőforrás. Lehet:
  - **MINOR HELM** (100 ezer GP);
  - **MAJOR HELM** (x GP, de borzasztóan drága);
  - Van még olyan, ami természetes hajtóművel működik, mint a *Buck Rogers II*-ben a **LIVING SHIP**.
- **MANEUVERABILITY**: A (itt csak ilyen lesz). Hosszú lenne elmondani, hogy pontosan mit is jelent AD&D módra, de a hajó kezelhetőségét mutatja;
- **SHIPS RATING**: Osztály. Biztos kategóriai mutató;
- **RAM**: Van-e és ha van akkor milyen (itt csak egyféle, PIERCING lehet) vágósarkantyúja van. Ha ez valakinek nem sokat mondana, akkor elmondjuk, hogy ezzel szoktak nekimenni a hajóknak, hogy kilyukadjanak;
- **LAND**: Hol szállhat le. Ebben a játékban tökmindegy;
- **KEEL/BEAM LENGTH**: Abszolút haszontalan adatok a hajónagyságra vonatkozóan;
- **TONNAGE**: Súlya. Pontosabban tömege;
- **CARGO CAPACITY**: Mennyi rakomány fér a ladikba;
- **SPACE REMAINING**: Még mennyi hely van egyéb cuccokra. Mínusz is lehet, főleg tuningolások után;
- **SHIP MATERIAL**: Miből van az anyaga (milyen könnyen gyulladhat ki). Lehet fa, fém, kő, kerámia és kristály;



- **OPTIONS**: Turbó-dolgok.
  - **EXTRA RIGGING**: Plusz vitorlázat;
  - **NETTING**: Háló, megakadályozza, hogy megcsáklyázzák a hajócskát akaratunk ellenére;
  - **STRIPPED**: Levékonyított páncélzat;
  - **THICKER HULL**: Több páncél;
  - **ARMOR PLATED**: Felvértezett hajó;
- **CARGO STATUS**: Rakományról (mi, mennyi);
- **WEAPON STATUS**: Fegyverzet — mi és milyen állapotú. Az állapot támadás esetén csökkenhet, ha az ellenfél beledurrogtat. A fegyverekről később;
- **REPAIR DAMAGE**: Ha van a hajón javítóanyag, akkor menetközben is lehet foltozgatni, bár javítóanyagot idáig még nem leltünk;
- **REVIEW CAPTAIN'S LOG**: Hajónapló megtekintése. A dátumot egy listában közli, s ha rámegyünk arra a napra, akkor alul, az üzeneteknél kiírja, hogy mi is történt. Itt lehet általában leggyorsabban megtudni, hogy milyen hajóval is találkoztunk. Ki lehet a hajónaplót nyomtatni is (PRINT), de ki is lehetne valahogy törölni, csak az nem olyan egyszerű;
- **CHECK SHIP'S MANIFEST**: A felvállalt rakományról itt ír, azaz, hogy mi az, mennyi és hova kell leszállítani.

SZEMÉLYZET:
- **VIEW CREWMEMBERS**: Itt a nem-tengerészeket lehet megvizsgálni, s a név kiválasztása után a következőt írja ki:
  - **POSITION**: Tisztség;
  - **PRESTIGE**: Hírnév, ez csak a saját magunk csinálta kapitánynál jelenik meg. Az az igazság, hogy a fokozatokról nem mondhatunk olyan sokat, de egy valami biztos, amit mi elértünk: **INFAMOUS** (hírhedt). Hogy ez hogyan is sikerült nekünk, az fedje inkább jótékony homály.
  - **GENDER**: Nem.
    - **MALE/FEMALE** lehet.
  - **RACE**: Faj.
  - **CLASS**: Osztály.
  - A többi az elég ismert vagy a játékban nem jelentős.

  Lesz 2 gomb is:
- **ITEM**: Ekkor a tárgyait mutatja meg. A bal alsó sarokban a pénze, felette a cumók nevei, alul meg:
  - **READY**: Kézbeveszi (kékszínű lesz);
  - **SPLIT**: Kettéosztani (ha több darabunk is van);
  - **JOIN**: Egybetesszük, ha több ilyen dolgunk is van **(Ez már mindjárt kellemesebb — CoVboy)**;
  - **GIVE**: Odaadjuk egy másik tagnak;
  - **POOL**: Összegyűjtjük az aranyat a legénységtől;
  - **TRADE**: Adunk valakinek aranyat;
- **SPELL**: Megjelennek a varázsló/pap varázslatai, amiket varázsolhatunk, de lesz 2 új gomb is:
  - **CAST**: Pap esetében meggyógyítja a legénységet, varázslónál meg azonosít egy object-et. Csata esetén varázsolhatjuk csak egyenként őket.

STUDY: Megjelenik a varázslatok listája, és innen a szokásos **ADD/SUB** gombokkal kiválogathatjuk, hogy melyikeket tanuljuk meg, ha a szintünknek megfelelő és ismerjük azt. Noha vannak új varázslatok is, csak egy-kettőt találtunk hasznosnak a varázslóknál, s pár kevésbé hasznosat a papoknál. Ennek 2 oka van. Az első, hogy a papok/varázslók szintje nem növekszik, a második pedig az, hogy ez a rész ugyan többféle varázslatot ír ki, de csak kevesebbet használhatunk (meg amúgy is csak csatánál kell használni). Ugyan a többi varázslat is hasznos valamennyire, de mi a következőket ajánljuk: *lightning bolt, magic missile, vampiric touch, chill touch, prayer, bless, curse, prot. from evil*. Vigyázat, az egyik varázsló, *Melcar*, nem képes varázsolni valamilyen bug folytán!

ASSIGN OFFICERS: Itt jelölhetjük ki a nem-tengerészek közül a tiszteket.

CAPTAIN: Mivel a **POD** leírás után volt aki feltételezte, hogy mi azért nem írtuk ki a **DRUID** jelentését, mert tényleg nem tudtuk, hogy ez a **druida**, s kedvesen felhívta figyelmünket erre, hogy az mi is, ezért most már nem merjük azt írni, hogy „nem is tudjuk mi". Tehát, figyelem: **KAPITÁNY**-t jelent! Meglepő mi?

1ST MATE: Elsőtiszt;

HELMSMAN: Kormányos, bár itt lehet, hogy hajtómű-kezelőt jelent;

2ND HELMSMAN: Másodkormányos;

NAVIGATOR: Na? Navi? Navigátor!

LOOKOUT: Az a bizonyos vigyázó, figyelő-őr;

ASSIGN CREW: A tengerészeknek adhatunk munkát, illetve oszthatjuk őket el.

WEAPONS: Fegyvereknél,

RIGGING: vitorlázatnál hányan vannak, illetve hány marad dolog nélkül (**SPARE**). Minél több van SPARE-ban, annál gyorsabban lehet eloltani a fedélzeten a keletkezett tüzeket.

VIEW JOB: Felvállalhatunk sokszor kisebb munkákat, több-kevesebb pénzért (800-8000 GP), s a pénzért vagy el kell szállítanunk valakit vagy valamit valahova, vagy le kell vadászni egy hajót. Van pár összetettebb is pl. elmenni egy bolygóra rakományért, ott megkapjuk az anyagot, azt el kell vinni egy másik helyre, ott letenni, szóval nem annyira megerőltető. Felvállalt feladatunkat itt tekinthetjük meg újra, ha kiment a fejünkből **(már pedig ez elég gyakran elő fog fordulni — CoVboy)**.

IRÁNYTŰ:

SPELLJAM TO DESTINY: Elugrunk a kijelölt célhoz. Ez az **ELITE** jump-drivejához hasonlítható csikokat okoz, s ez sem műkszik, ha a közelben van valami hajó, bolygó vagy aszteroida-mező. Amikor célre utazunk, kiírja, hogy mennyi idő van még hátra az odaérkezéshez: *x DAYS* — x nap; *x HOURS* — x óra; *IN LESS THAN AN HOUR*: egy órán belül.

SPELLJAM MANUALLY: Kézileg irányíthatjuk az ugrást, azaz oda megy, ahova a hajó orra néz.

NAVIGATE: Egy fontos terem, itt lehet beállítani a célpontokat. Baloldalt egy térkép lesz, amin mindig azokat a bolygókat mutatja, amelyeket a baloldalon kiválasztottunk a térképek közül. Mert a baloldalon van:

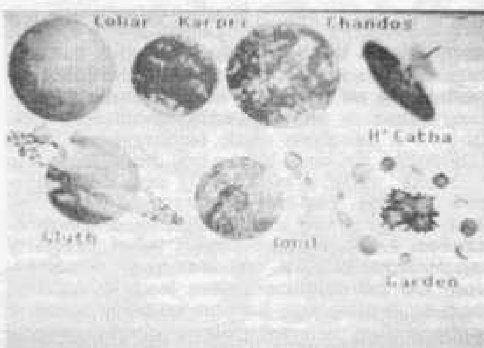
SYSTEM: Az összes bolygót mutatja;

INNER: Csak a napközelieket;

OUTER: Csak a naptól távoliakat;

POINTS OF INTEREST: Egyéb navigációs pontokat + egy parancs;

SET NEW COURSE: Váltogat a lehetséges célok közt. Amúgy a bolygókat rájuk clickelve is ki lehet választani.



SZÁMÍTÓGÉP:

PREFERENCES, tehát egyéb kis beállítások:

MUSIC ON/OFF, hangeffektek ki/be;

BUTTON ANIMS ON/OFF (apró, jelentéktelen animációk ki/be);

COMBAT DELAY (csata esetén a lépések sebessége);

BARS TO NUMBERS (HP vonalakat számmal helyettesítse-e) stb.

Ezek alatt van még egy info-ablak és pár ikon:

INFO: Info;

SPEED: Mekkora sebességgel megyünk. Max. 8 lehet, —2 a leggyorsabb tolatás;

HEADING: Irány;

DESTINATION: Célpont (célpont neve vagy **NONE**);

LOCATION: Most hol vagyunk (bolygó neve vagy **WILDSPACE**);

4 NYÍL: Ezekkel foroghatunk, illetve az előre-hátrával gyorsítunk, lassítunk;

KORMÁNYKERÉK: Ugyanaz, mint a **SPELLJAM TO DESTINY** vagy a **SPELLJAM MANU**.

Csata esetén (tehát miután a gép kiírta, hogy *GENERATING ENCOUNTER*), újabb ikonok jelennek meg:

NYÍLPUSKA: Ellövi a fegyvereket. Ezt a comment ablak egy **WEAPONS AWAY**-jel jegyzi meg.

HAJÓORR: Megrohamozzuk, majd belemegyünk a hajó közepébe, de csak ha a hajó fel van szerelve ehhez szükséges szerszámmal (**RAM**).

2 HAJÓ: Ezzel lehet megnyesni oldalról a másik hajót. Figyelem, mindkettő művelet a saját **HULL**-ból is levesz valamennyit.

CÉLKERESZT (piros): Beállíthatjuk, hogy melyik fegyver merre álljon: **TARGET-C**: Középre lőjön; **H**: 2 oldalról; **R**: Hátulra; **W**: Oldalt;

CSÁKLYA (GRAPPLE): Ezzel lehet átlendülni az ellenséges hajóra, majd ott közelharcot vívni. Csak ekkor jön elő az AD&D rész:



ZÁSZLÓ (HAIL): Ezzel lehet vele beszélgetni. Ha olyan a hajó, akkor nem csak egy menü jelenik meg, hanem kép is (ilyenből csak 2 van), amúgy mindig ugyanazt írja ki. Ha már csatázunk vele, akkor:

SURRENDER NOW — Adja meg magát;

I SURRENDER — Mi adjuk meg magunkat;

LET'S BOTH WITHDRAW — Hagyjuk a harcot a francba.

Ha még nem, akkor:

LET'S TALK — Dumcsizzunk egyet a zászlókkal;

LET'S TRADE — Adjunk s vegyünk árukat;

SURRENDER NOW — Adja meg magát;

GO AWAY — Kopjon le.

Ha megadná magát, akkor először felajánl egy összeget, meg esetleg rakományának x százalékát. Kérhetünk többet, *I WANT A BIT MORE*/*I WANT A LOT MORE*, illetve az összeset (*I WANT IT ALL*) vagy elfogadjuk (*AGREED*). Ugyanezt eljátssza ő is, mikor mi adjuk meg magunkat. *LET'S TALK* esetén indítványozzuk a dumát bármivel, majd elhint egy hintet, s ha van neki több is, akkor azt is megtudhatjuk a *TELL ME MORE*/*I BELIEVE YOU*-val. A többivel befejezhetjük a beszélgetést, illetve lehetséges, hogy folytatja (*I DON'T BELIEVE*-re).

A hajón folyó csata esetén a baloldalon a csata felülnézetben látszik, a jobboldalon meg újabb menüpontok ékeskednek:

ATTACK — Megüt valakit 1 lépésnyi körzetben;

DEFEND — Egy körig védekezni fog;

FLEE — Elmenekülünk, ha az ellenféltől el tudunk;

PARLAY — Tárgyalhatunk velük:

DEMAND SURRENDER: Követeljük, hogy adják meg magukat;

BEG FOR MERCY: Kegyelemért könyörgünk;

OFFER QUARTER/ASK FOR QUARTER: Kegyelem kérése/adása, gondoljuk szabad elvonulással, tehát nem kell mindent odaadni, vagy csak valami keveset, de a fene se tudja pontosan;

SUGGEST BOTH WITHDRAW: Visszavonulást ajánlunk fel nekik;

VIEW — Eltekintgethetünk vele ide-oda, látótávolságon és hazon belül. Varázslás előtt ajánlatos és hasznos.

USE — Ha van varázscuccunk, akkor ezzel aktiválhatjuk a varázslatait (pl **JAVELIN OF LIGHTNING, WAND OF FIRE**).

CAST — Varázsolunk egyet egy menüből. Max. 5. szintű varázslataink lehetnek.

TURN — Élőholt feloszlatása. Nem nagyon useful, mert az alacsony szint miatt nem sokat árt a nehezebb súlycsoportú élőholt ellen, mint pl. múmia, kísértet vagy lich, a kis csontvázak közül pedig max. 1-t szokott elintézni, s az sem biztos, azokat pedig ajánlatosabb fegyverrel csapkodni.

QUICK — Ki/bekapcsolhatjuk a gép irányítását a legénység felett, s ez hasznos is sokszor, ha egy tengerészcsoport elállja az utunkat, vagy már nincs mit csinálni egy figurával, s újuk az állandó **END**-et.

HEAL — Ezt idáig **BANDAGE**-dzsel jelölték, azaz kötözés/gyógyítás. Nem csak papi!

BACK — Mostanáig az '**ESC**' játszotta ezt a szerepet. Vissza, a fickó lépései legyenek semmisek, elrontottuk.

WAIT — Megvárjuk, míg másik fickóval megcsináltuk már a kört.

GUARD — Befejezi a kört és rácsap az ellenfélre, ha közben közeledik. Vigyázzunk arra, hogy varázs-cuccokat is fog használni, ha ilyenre kerülne a sor.

END — Végeztünk a fickóval e körben.

FLEE — Az alábbi három akkor tűnik fel, ha elfoglaltuk a hajót. Ez ugyanarra szolgál, mint feljebb.

HEAL — Minden tagot a legénységből gyógyít (bekötöz). Hullák és hasonlók nem gyógyulnak meg.

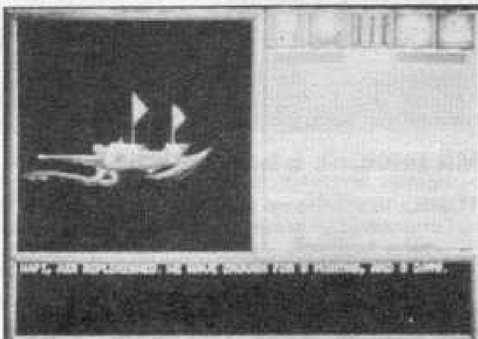
LOOT — Kiraboljuk a hajót. Ekkor fel fogja kínálni a hajójukat, hogy ezentúl ezzel fogunk menni, majd a **HELM**-üket, ha akarjuk átvehetjük, ezután pedig a fegyverei és rakománya közül 1-1 adagot elvehetünk. Ha van a hajón arany, azt elvesszük, ha más cucc is, azt felkínálja, s utána visszakerülünk az űrbe, a hajónkra.

Valamit mesélnénk most az ellenségekről, meg a csatákról. Legjobb csatahajónak szerintünk a **SQUID-SHIP**, ennek a legnagyobb a páncélzata, elég gyors is, meg van neki vágósarkantyúja is, amit fúrásra használhat. Fordulása mint a többié és 5000 pénzzel olcsóbb is, mint a **GALLEON**. Mindegyik gépen 4 féle fegyverből maximum 8 fegyver lehet, s 3 közülük további alcsoportokra van osztva:

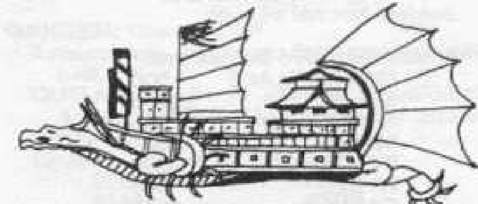
JETTISON: Ez a leggyengébb. Katapult-féleség.
BALLISTA: Hatalmas nyilvesszőket lő ki.
CATAPULT: Kőhajigáló. Egész klassz.
BOMBARD: Ez a legcoolabb, de csak zsákmányolni lehet. Gyors is, és szép nagy lyukakat üt az ellenfélre.

A BOMBARD kivételével mindegyiknek van egy könnyű/közepes/nehéz változata, melyek az okozott sebzésben és az újratöltési időben különböznek.

A HAJÓK:

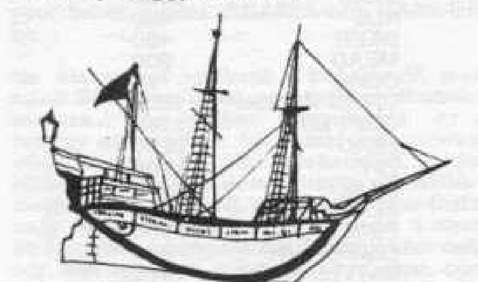


DRAGONFLY: Igen gyors, de fegyverzet nélküli, furcsa felépítésű hajó. Elől egy kis kabin, sok hosszú tartóláb. Mivel támadni nem tud, nem is jelent veszélyt.



NAUTILUS: Csigaházas hajó, átlagosnál kicsit nehezebb, de ha a hajót letámadjuk, akkor odabent kellemetlen meglepetésben lesz részünk. Pár Illithid, szebbik nevén agyszívó lephet meg egy ilyen hajón, s harcban kellemetlen MIND FLAY breath weapon-t használnak, varázslatra meg igencsak immunisak.

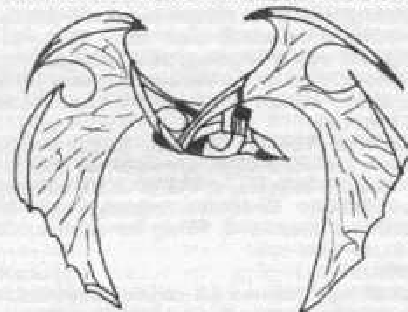
GALLEON: Ilyen hajóval indulunk mi is. Nehéz dió. Gyíkemberek, emberek vannak rajta leggyakrabban.



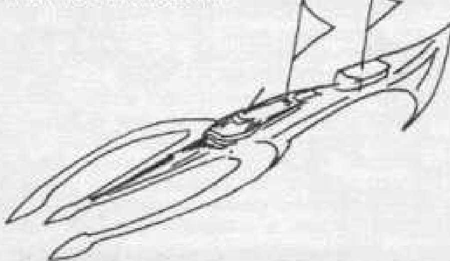
WAR GALLEY: Csatahajó, emberekkel, törpékkel vagy tündékkel. Nem nagy szám.

TRADESHIP: Legtöbbször tündék vannak rajta, ami igencsak megnehezíti a dolgunkat. Néha félszerzetek is vannak velük. Jobb kívülről szétlőni.

MAN-O-WAR: Eredetileg élőholtak hajója. Kívülről nehéz, jó nagy, zöld hajó, belülről nem olyan cikis, csak hosszú elfoglalni. Nem csak élőholtak lehetnek benne.

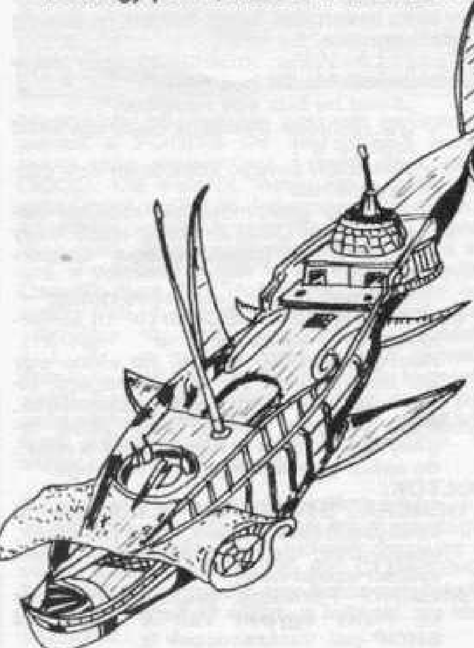


SQUID-SHIP: Veszélyes ellenfél, de szerencsére ritka. Egy GALLEON-nal le lehet azért győrni. Hogy belül mi van, arra már nem is emlékszünk.



MIND SPIDER: Neogi hajó. Kívülről elég könnyű zsákmány, főleg hátulról. Ha a közelébe megyünk számítsunk rá, hogy megcsáklyáznak minket, s aztán annyi is, mivel a hajón a neogik nem jelentenének nagy gondot (csak lassítanak), de az umber hulk rabszolgái katasztrofális pusztításokat vihetnek végbe, s egy-egy MIND SPIDER-en 3-7 ilyen is lehet. Roppant erősek, ez még nem is lenne baj, viszont van halálos fegyverük, úgyhogy teljesen mindegy, mennyi HP-nk van még, igen nagy eséllyel szétszaggatja az összes tisztünket, egyszerre 5 tengerészt, szóval szerintünk egyenlőtlenül nehéz.

DREAD SPIDER: Neogi hajó ez is, de jobb, ha az ilyet békénhagyjuk, mert megcsáklyázva esélyünk negatív, amúgy sem több 30%-nál. Nagy, és jobban hasonlít egy pókra, mint a MIND SPIDER.



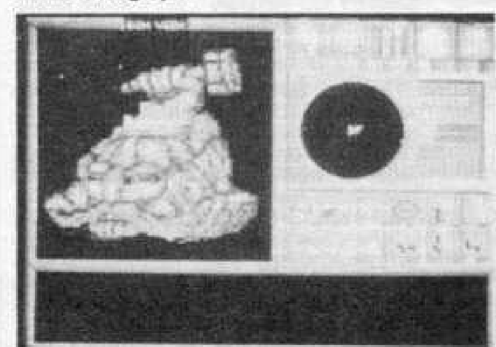
SHO LUN TRADER: Ebből csak egy van, a neogik anyahajója. Csak kívülről és nagyon közelről van rá esélyünk. Elfoglalni nem lehet és nem is érdemes (semmi értelmes fegyvert nem lehet tőle átvenni, nem is lehet elfoglalni, és alig van valamennyi gold rajta).

Újabb menükkel már csak bolygókon találkozunk, dokkoláskor. Tehát, ha odaértünk egy bolygóhoz és feltételezzük, hogy le lehet rajta szállni (**H'CATHA**; **KARPRI** és **CHANDOS** bolygón nem), akkor ezt láthatjuk:

DOCK AT ... — Leszállni ... városba;
REPLANISH AIR — Feltöltjük a levegőkészletünket;
LEAVE ORBIT — Kiszállunk a bolygó pályájáról;

Ha feltöltöttük a levegő-készletünket, a program mindig kiírja, hogy még hány napra elegendő szusszanásunk van. Leszállásnál örvendezzünk, mert
a) új menük,
b) új képecskék,
c) új adók várnak ránk.

Kiírja, hogy mennyi levegőadót, helyadót, rakományadót, súlyadót, fejadót, településfejlesztési hozzájárulást, személyi jövedelem adót, személyi kiadás adót, kötelező biztosítást, kötelező árvaházi támogatást, nyugdíj-járulékot, sóadót, véradót **(lázadót, fáradót, sorvadót, porladót, hervadót, pirkadót, alvadót, szaladót, Kossuth-adót, Petőfi-adót..., ja hogy már rég ugrik a lemez? Bocs! CoVboy)** kell fizetnünk. Minél több a pénzünk, természetesen annál többet gombolnak le rólunk. Ez a pénztárca, luxus és irigységi adó. Bolygónként is változik az adó, de előbb-utóbb már mindenhol pofátlanul nagy összegeket (1000-3000GP!) szednek be minden leszálláskor. Ha előző alkalommal nem fizettük volna ki az adót, akkor dokkoláskor kiírja, hogy ennyivel tartozunk, s kifizetjük-e. Ha nem, akkor elkobozza az összes pénzünket és rakományunkat, jobban mondva a pénzt csak a kapitánytól! Tehát ha semmiképp sem akarunk fizetni egy városnak, akkor tegyük le a rakományunkat más helyre és a pénzt adjuk át mondjuk az elsőtisztnek. Ekkor már nyugodtan belóghatunk a citybe, mert nem tudnak minket megfejni.



Ha már bent vagyunk a városban, akkor megcsodálhatjuk a várost madártávlatból. Jobboldalon a menük városonként változnak, de általában csak a nevük. Tehát mindenhol van:

TANÁCSHÁZA: Ez *COUNCIL ...; HALL OF ...; ELDERS' ...*; neveken szerepel. Itt 3 új dolog jelenik meg:

SEEK AUDIENCE — Ha van valami dolgunk a vezetővel (ilyen csak egyszer fog előfordulni), így kereshetjük fel.
PAY TAXES — Kedvenc gombja a kormánynak, ezzel lehet adóinkat befizetni. De legalább megköszöni, ha befizettük.
COLLECT REWARD — Ha valamilyen munkát elvállaltunk, ami nem szállítási, annak a díját itt vehetjük fel, ha már elvégeztük.

TEMPLOM: *TEMPLE OF ...; HEALER; SHRINE;* Itt lehet felgyógyítani a legénységet, megáldatni (**BLESS**), esetleges hullákat feltámasztani (**RAISE DEAD**). A HEALER alacsonyabb szintű pap (pontosabban gyógyító), mint amilyen a templomokban van, tehát ez nem tud feltámasztani. Áldáskor a hajót is megáldják (100 goldért) velünk együtt.

RAKTÁR: *DEPOT ...; WAREHOUSE ...; SHIP SUPPLY ...;* Itt, vásárolhatunk rakományt, és felvehetünk szállítási megrendelést. Néha együtt van a szárazdokkal.

- **DROP OFF CARGO**: Ha leszállítottuk a rakományt a megfelelő bolygóra, ezzel rakhatjuk le, s itt kapjuk meg érte a pénzt.
- **PICK UP CARGO**: Megadja, hogy hova kéne, mit és mennyit vinni, majd megkérdi, hogy elvállaljuk-e.
- **CHECK CARGO MANIFEST**: Mint a hajós ikonnál. Megmondja, hova kell, mit és mennyit szállítani.
- **BUY CARGO/SELL CARGO**: Saját magunk vásárolhatunk/adhatunk el valamennyi rakományt. Megadja a nevét, a súlyát és az árát, s a szokásos **ADD/SUB/OK**-kal vehetünk/adhatunk túl valamin. Ez a lehet a fő pénzkereseti forrásunk. Lejjebb írunk majd a különböző bolygókon található cuccok árairól is.

SZÁRAZDOKK: *DRYDOCK ; HARBOR-MASTER; DOCK; SHIPYARD; SHIPSERVICE;* Javítási, tuningolási és fegyverzetvásárlási igényünket itt elégíthetjük ki.

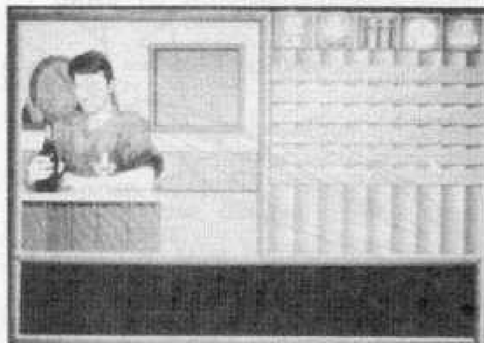
- **REPAIR HULL DAMAGE**: A hajótest elszenvedte sérüléseket itt foltozhatjuk be. Megkérdi, hogy hány pontnyit akarunk megjavíttatni.
- **MODIFY SHIP'S HULL**: Ez a tuningolások gombja, megjelennek:
  - **INCREASE HULL THICKNESS**: Plusz vastagságot ad a testnek;
  - **ARMOR PLATE HULL**: Vérttel borítja be a hajót, ellenállóképességét így növelve;
  - **STRONGER MATERIAL**: Igen borsos árért átalakítják a hajótest anyagát:
    - **THICK WOOD**: Vastag fává (ilyen eredetileg);
    - **METAL**: Fémmé ;
    - **STONE**: Kővé;
    - **CERAMICS**: Kerámia;
    - **CRYSTAL**: Kristály

    A hajónak a súlyán sajnos nem változtat, de pl a kigyulladási gyorsaságon igen.
  - **NETTING**: Behálózza a hajót. Igen nagy valószínűséggel a megcsáklyázások ellen hatásos.
  - **EXTRA RIGGING**: Plusz vitorlázattal látja el kedvenc bárkánkat, amitől gyorsabb lesz.
  - **STRIP HULL**: Ez levékonyítja a testet, míg a védelmi értéket nem csökkenti. Lehet, hogy csak felesleges dolgokat vesz le a hajótestről, viszont nem ellentétes az **INC. HULL THICKN.**-szel.

  Vigyázzunk, mert a programnak van egy kis gondja itt, ha csináltatunk vele valamit, majd kilépünk, a menü képe ugyan megváltozik, de a gombok funkciói nem! Legalul van az EXIT-je, vagy nyomjunk neki egy 'X'-t.
- **REPAIR SHIP'S ARMAMENT**: Ha a hajónknak csata közben megsérült egy-két fegyvere (zöld helyett piros színű lesz), akkor ezen gomb segtiségével megjavíthatjuk.
- **BUY/SELL**: Hajót vagy hajófegyvert vehetünk itt, persze egy **ADD/SUB/OK** menüvel. Néha található rakományként fegyver, varázscucc vagy hajtómű (HELM) is, de azokat nem használhatjuk, csak szállíthatjuk. Ugyeljünk arra, hogy TORIL-ban a gép keveri a **DRAGONFLY** és a **GREEK WAR GALLEY** nevét, tehát abban az esetben, ha **DRAGONFLY**-t akarunk venni, akkor **GREEK WAR GALLEY**-t kapunk és fordítva.
- **CHANGE SHIP'S NAME**: 100 pénzért átkeresztelhetjük hajónkat valami értelmesebb hangzású névre (**Mondjuk legyen COVSHIP — CoVboy**).

KOCSMA: *PUB; ALE HOUSE; INN;* Persze innen sem maradhat ki az ilyen fontos intézmény, főleg ha tengerészekről, jobban mondva üreszekről van szó. Viszont a program egyik legnagyobb hibája, hogy se lerészegedni, se verekedni nem lehet. Hát akkor minek is a kocsma? Azt mondjuk most el:

- **INQUIRE ABOUT WORK**: Ezzel kaphatunk kis **JOB**-okat, amelyekről már beszéltünk feljebb, a **VIEW JOB**-bal kapcsolatban. Érdemes mindig egy kis munkát elvállalni, főleg ha csak szállításról van szó, mert azért valamennyi pénzt hoz. Egy városban egyszerre csak egy munka áll rendelkezésünkre, s addig nem ad újat, amig azt meg nem csináltuk. A munkákért járó jutalmat a tanácsházán vehetjük fel a **COLLECT REWARD**-dal.



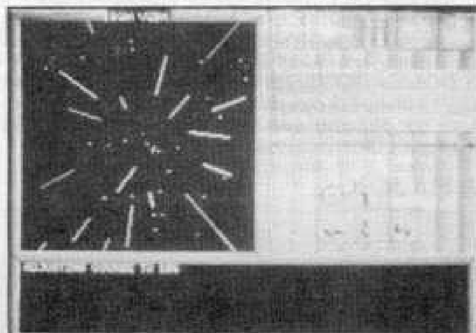
- **BUY A DRINK**: Ezzel élvezhetjük a kocsma fő tevékenységét, azt hogy itallal szolgálnak ki minket 1 GP-ért cserébe. Sajnos, mint már említettük nem sok mindenre jó.
- **BUY A ROUND OF DRINKS**: Ezzel a többiek élvezhetik a bőkezű ingerszegény adakozók ostobaságát, mert fizetünk mindenkinek egy italt. 20-40 GP-be szokott kerülni és sokszor mondanak cserébe valami kevésbé értékes pletyit.
- **LISTEN FOR RUMOURS**: Ezzel meghallgathatunk pár kósza szóbeszédet, úgy mint a hajók közti beszélgetéskor, de itt ajánlott előtte innunk, vagy egy kör italt fizetnünk, hogy mondjanak egyáltalán valamit. Nem mindig fognak. Ilyesmiket lehet hallani (a lényeg kihámozva, ha van):
  - *„ELF WINE (tündebor) igen nagy sikerű Anadia bolygóján";*
  - *„Soha ne bízz egy neogiban";*
  - *„Az illithidek (Nautilus hajó) ajánlatát fogadd el";*
  - *„GARDEN bolygó közelében sok aszteroida van";*
  - *„Ha egy gyíkember azt mondja neked, hogy QUEEZ, mond neki, hogy SLAP-KNEE* (tiszta **Ultima Underworld**)*";*

  Meg egy csomó felesleges dolog;
- **LOOK FOR NEW RECRUITS**: Új tengerészeket keresünk a hajónkra. Könnyebben fog menni, ha előtte egy kör italt fizetünk. Ha van jelentkező, kiírja hogy mennyi, majd kiválaszthatjuk, hogy nekünk mennyi kell. Több legénység is lehet a hajón, mint a max., de akkor gyorsabban fogy a levegő.

BOLTOK:

- **GENERAL STORE; SUPPLY SHOP**: Itt kevésbé fontos cuccok, mint pl. kések, imafüzérek, csizmák találhatók, nem igazán useful hely;
- **ARMORY**: Páncélok, pajzsok találhatók itt. Néha egyben van a **WEAPON SHOP**-pal. Varázscuccok is.
- **WEAPON SHOP**: Fegyverek hatalmas választéka áll itt rendelkezésünkre. Varázslatosak is.
- **MONEYLENDER**: Ez a bank. Itt be lehet tenni pénzt (**MAKE DEPOSIT**), ki lehet venni pénzt (**MAKE WITHDRAW**), illetve kölcsönhöz is itt lehet jutni, amit törlesztnetünk is (**APPLY FOR LOAN**). Sajnos a betétre nem ad kamatot, de valószínű a kölcsönre igen. Csak **TORIL** bolygón van, **WATERDEEP** városában.

Ha kimegyünk egy bolygóról (**LEAVE DOCK**), akkor kiír egy összeget, amit a matrózok követelnek, s fizessük is ki őket, különben egy részük otthagy minket fizetés hiánya miatt. Ha nem lenne hajónk, a gép nem engedné meg, hogy innen kimenjünk, hacsak le nem nyomjuk a jobb gombot. Igen ez egy kis cheat, mert repülhetünk is, csatázhatunk is, ha az űrbe már kijutottunk, de úgy, hogy nincs hajónk. Ez a jobb gomb mindig segít ebben.



Mit találunk a bolygókon?

TORIL: Waterdeep városa

Tanácsháza, templom, szárazdokk, raktár, kocsma, fegyver- varázsszerbolt (ODDITIES), MONEYLENDER;

Az itt vehető extra cuccok:
WAND OF FIRE (Tűzvarázslatok, pl. FIREBALL, BURNING HANDS, FIRE WALL, stb RND szerint jön belőle) / POTION OF HEALING / LONGSWORD +1/+2 / SCALE MAIL +1 / SHORT SWORD +1 / MACE +1;
Sokféle normál páncél;

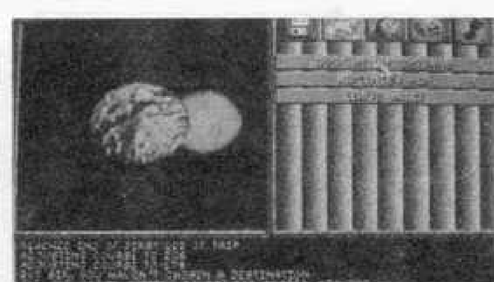
A raktárban lévő dolgok árai:

DWARVEN ALE	1500
STEEL	15000
SPRUCE	1500
MAPLE	5000
IRONWOOD	10000
WHEAT	300
CANVAS	4000
BATTLE AXE	999
ELM	3500
PINE	3000
LIMESTONE	250
MORNING STAR	5998

ANADIA: Umberguard

Kocsma, templom, raktár, szárazdokk (csak vétel/eladás), tanácsháza;

IRON	6800
ALE	450
BEER	450
MEAD	600
COAL	50
CRYSPIG LEAF	1000
COPPER	1100
LEAD	2200
TIN	1950
SILK	2390
ELM	3500
PINE	3000
LIMESTONE	250
BATTLE AXE	1998
DWARVEN ALE	900
ELVEN BRANDY	7000
HEAVY CROSSBOW	40036



COLIAR: Hissia

Tanácsháza, raktár, szárazdokk, templom, kocsma, általános cuccok boltja, páncélbolt;

LIMESTONE	250
INCENSE	20000
CATTLE	2000
STEEL	21000
BRONZE	9000
CEDAR	2000
WOOL	1000
RUM	800
CANVAS	4000

COLIAR: Athanar

Tanácsháza, templom, kocsma, raktár, ált. bolt, páncélbolt, fegyverbolt;

JAVELIN OF LIGHTNING (Természetesen egy LIGHTNING BOLT fog belőle előbújni);

Raktári árak:

GOLD	2597
CEDAR	2000
OAK	2500
MEAD	720
DART	375

GLYTH: Mingabwe

Tanácsháza, gyógyító, kocsma, raktár;

ELM	3500
MAPLE	6000
FUR	60000
BLUE MARBLE	1500
WOOL	1000
LEAD	2000
TIN	1500
PINE	3000
COAL	50
SILVER	2590
ELECTRUM	23437
OIL	8000

GARDEN: Clive's Den

Tanácsháza, kocsma, fegyver-, páncélbolt;

CUTLASS +2 / LEATHER ARMOR +1/+2 / RING MAIL +1/+2 / ELFIN CHAIN MAIL +1;

Egyéb:

BROCATE	8000
ELM	3500
COPPER	10000
SILVER	2590
RUM	800
WHISKY	900
SATIN	40000
CROSSBOW	10009
BRANDY	7000
LIMESTONE	250

Amint látható: cuccokat nem érdemes szállítani olyan helyre, ahol termelik ugyanezt, de hát ez logikus is. Azért **COPPER**-en nagyot lehet nyerni **ANADIA**-ból **GARDEN**-be.

Na, kb. ennyit szóltunk a kezelésről, most mivel **SSI** gémről van szó, felkészülhettek a leírásra... Ne ijedjen meg senki, ez a proggy egy kivétel, ha valaki már szerzett elég pénzt és kafa felszerelést, akkor előbb-utóbb **TORIL**-on vagy **ANADIA**-n megjelenik egy fickó, valami *Counter Dakar* vagy ilyesmi (*biztos, hogy nem ez a neve, de hasonlít a hangzása a Dakar-Párizs rallyhoz, ami ugyanaz, mint a Párizs-Dakar, csak visszafelé*), és elkezdődik a quest. Szóval senki se ijedjen meg, mert kb. 4 óra alatt teljesíteni lehet innen.

Counter barátunk elmondja, hogy mostanában egyre több bajt okoznak a neogi hajók, amik idáig nem voltak komoly vetélytársak, mert természetük miatt mindig is inkább egymás ellen harcoltak. Nemrég azonban valószínűleg egyesültek egy hatalmas hadvezér alatt **(Elég kényelmetlen lehetett ez a pozíció — CoVboy)**, s most egy anyahajójuk van a rendszerben, amit főhadiszállásként használva el akarják foglalni és rabszolgaságba hajtani az összes bolygót. Ha idáig valamely hajó is jelentést tett róla, mindig óhatalanul eltűnt, semmi nyom nem maradt utána. Felkérnek minket, hogy ha sikerrel járnánk küldetésünkben, 100.000 arannyal és egy MAJOR hajtóművel ajándékoznak meg minket. Az egészben az a bibi, hogy ennek az összegnek eddig már a többszörösét is összeszedtük, s egy MAJOR HELM megszerzése sem ütközhet nagyobb gondba, ha elfoglalunk valami nagyobb shipet. Azért mindenesetre elváljuk. Az egész sztori azzal folytatódik, hogy az űrben egyszer csak egy kalóz feltelefonál minket, hogy egyességet kötne velünk, akarjuk-e. Hát persze. Elmondja, hogy menjünk el **GARDEN** bolygójára, s ott **Clive's Den**-ben, *Clive*, a főkalóz, kalózvezér, vezérkalóz, kalózfő vár minket (*SEEK AUDIENCE WITH GOVERNOR*-ral kereshetjük fel). *Clive* bácsi elmeséli, milyen rossz hatással is van az üzletre a sok akadékoskodó neogi, mert a kereskedőhajók nem nagyon mernek már az űrben utazni, s a neogik miatt jobban is védik magukat. Adna egy térképet, amely elvezetne minket *Drahh* titkához (ilyesmi a neve), mivel őt mindig más és más hajóban látták utazni, sokszor óránként változott a hajó alakja. Gyaníthatólag valamilyen illuzió segítségével teszi ezt, amihez egy igen hatalmas varázscucc kell. Ha elmegyünk oda, és megszerezzük a dolgot, akkor neoginak álcázva minket be tud juttatni a főhadiszállás közelébe, s cserébe nem kér semmi mást, csak hogy segítsünk neki megtisztítani a rendszert a neogiktól azzal, hogy a HQ-jukat szétpukkasztjuk.



Most már találhatunk egy új navigációs pontot a **POINTS OF INTEREST** lenyomása után, irányozzuk a hajót arra, majd GOOO. Ott kiderül, hogy ez a hely nem más, mint a törpék fellegvára. Menjünk a közelébe, csáklyázzuk meg (nem fognak ránk lőni, de mi sem sérthetjük meg a várat), s odabent verjük le azt a pár élőholtat. Csontik meg REVENANT-ok, valamint egy egész lich is, ami **SSI** szokás szerint olyan veszélyes kb. mint egy elázott gyufásdoboz, de ez amúgy sem szokott csinálni semmit, mert többször próbáltuk ingerelni azzal, hogy odamentünk melléje, majd párszor vártunk, elfutottunk mellőle, majd vártunk, sőt a végén útlegelni is kezdtük, de akkor sem csinált semmit.

Szóval ha elfoglaljuk, miénk lesz egy SCEPTRE, egy jogar, amit ha megvizsgáltatunk egy varázslóval, kiderül, hogy az álcázás jogara (**SCEPTRE OF CLOAKING**). Mehetnénk is, ámde egy kalóz azt ajánlja, hogy próbáljuk ki előbb a hatását, ne tétovázzunk!

Repüljünk el egy újonan megadott POINTS OF INTEREST-be, a **NEOGI MEETING** nevű helyre, mert most fogtak el egy neogi hajót, s annak ott kéne találkoznia egy másik neogival, hogy **ANADIA**-ra menve umber hulk rabszolgákat szedjenek. Ha odaértünk, várjuk meg, míg a **DREAD SPIDER HAIL**-lótávolságon belülre kerül **(Ez olyan mint a Fish/Horse távolság — CoVboy)**, s akkor szóljunk át neki, mire egy egészen kellemes kép jelenik meg, s elmondja, hogy neki már úgyis elege van a háborúból, inkább elmondja, hogy hol van az anyahajó, csak ne bántsuk, mert igencsak megijedt tőlünk. A fickót engedjük el, mert nincs sok esélyünk ellene, s induljunk el a **MOTHERSHIP** pont felé (a POINTS OF INTEREST-ben).

Ott először egy **MIND SPIDER**-rel találkozunk, akit nem kell lelőni, csak üdvözöljük, majd a saját dolgára megy, s még 2-3 ilyen MINDSPIDER jön, aztán egy **DREAD SPIDER**, de ő is békénhagy minket, végül pedig ott áll velünk szemben egy hatalmas monstrum, egy **SHO-LUN TRADER**, a neogi anyahajó. Ezt már nem tudjuk átverni, elkezd ránk lődözni, s beszélgetni sem lehet vele.

Elfoglalni mint már mondottuk volt, szinte lehetetlen, úgyhogy inkább kintről, ott is közelről lődözzük, lehetőleg 8 fegyverrel, s minél több legyen katapult, vagy ha lehet BOMBARD. Azért ezt is le lehet győzni egy kis szerencsével, viszont rohammal és nyeséssel ne is próbálkozzunk, mert csak mi húzhatjuk a rövidebbet. Ha megvan, akkor örvendjetek.

Felrobbanása után egy **MAN-O-WAR** jelenik meg a színen. A hajónk igencsak meg van tépázva, ezért egy harc nem lenne kétes kimenetelű, de amint a közelünkbe ér, megkönnyebbülhetünk, mert nem akar bántani, sőt, ő adja az „end-seq"-et is. Na, igen borzasztóan el van rontva, rettenetesen lett megrajzolva az a nő meg az arany, de azért megszenvedhettek érte...

Elmondják majd, hogy **Waterdeep** tanácsa előtt igen nagy megbecsülést szereztünk ezzel a tettel, s a neogik vezére megbukott, ismét csak testvérháborúkban ontanak vért, jópár száz évig nem lesznek képesek újból ilyen hatalomra szert tenni. Waterdeep tanácsa pedig felkérne minket, hogy vegyünk részt ezentúl a tanács munkájában, mint teljes jogú tanácstag! A díjat is átadják, mi meg vigyoroghatunk, mert a program kilép az introba.

Persze előtte kimentette, s innen lehet folytatni is, de semmi újat nem csinálhatunk, mert olyan, mintha újrakezdenénk, csak a legénység és a hajó adatai maradnak meg. Tehát ha meghalunk, akkor is azt írja ki, hogy halálunk után pár hónappal a neogik kiterjesztették hatalmukat az egész naprendszerre, meg blablabla.

Ennyi lenne. Hát nem sok ugye? Viszont a minősítést a végén inkább kihagyjuk, az az elején már megvolt, csak még egyet szeretnénk rúgni a game programozóiba: hogy hagyhattak benne ennyi bugot, sőt a tesztelőknek sem ártana más állás felé kacsingatni. A grafikus meg... Az elején tetszik, ahogy kiírták az ART címszó mellett azt az 5+1 embert (5 a Cyberspace-ből, 1 az SSI-ből). 6 ember tud ilyet összehozni!?!? Lehet, hogy csukott szemmel készítették. Végül is zenecompokon ez nem újdonság, bár ott süketen kell a zenét csinálni, miért ne lehetne ugyanezt grafikával is? Mondjuk azokat nem kínálnák borsos áron... Na mindegy, kibosszankodtuk magunkat, reméljük abba a kevéske AD&D-be amit írtunk nem találtok kötekedni-valót. Jó űrkalandozást kívánunk!

TÖKÖSMÁKOS

RAID ON BUNGELING BAY *(64, Amiga)*

Ennek a programnak csak az egy lemezoldalas verziója van meg nekem, ami egy '84-es szinvonalú „introval" jelentkezik be (természetesen félórai töltés után). Ha a töltésnél tartunk, a program alatt a drive lámpája folyton ég — pedig nem olvas semmit. Ennek hatását a játék után tapasztalhatjuk: a floppy egy programot sem tud beolvasni, a lemezt pedig üresnek tekinti. Mielőtt a meghajtót a szervizbe vinnénk, adjuk be a következő utasítást: LOAD "*",8,1 és az egység megjavul. (Az az izé ott egy csillag akar lenni!) (Vagy OPEN 15,8,15 "I": CLOSE 15) Tök mindegy.

Ennyi mellébeszélés után a tárgyra térek: a játékra. A cél egy birodalom megbuktatása 5 helikopterrel. Mivel ez egy elég bő fogalom, szűkítem a kört: ez a birodalom tulajdonképpen egy szigetrendszer, amin 6 szupergyár működik. Na, kezd már világosodni? Természetesen ezek likvidálása okoz Congratulations hegyeket — azonban ez nem ilyen egyszerű: a szigeteket hajók, tankok, légvédelmi ágyúk, később repülőgépek is védik (ezek részletes leírását lásd később). Ezek után nézzük a képernyőt: a felső nagy részben a játéktér látható, ami nem fontos, de alul pár sorban néhány érdekes mutató kapott helyet. Ezek: radar, anyahajó irányát mutató nyíl, nálunk lévő bombák száma, még meglévő gyárak száma, helikopterek száma. Most ismerkedjünk meg a játékban szereplő dolgokkal:

- **Szigetek**: Sok szigetet találunk (a térkép végtelenített), amelyek közül háromnak elég fontos funkciója van: az első kettőn két repülőtér található — az első gyár megsemmisítése után innen elkezdenek felszállni különböző gépek (nem utasszállítók!). A harmadikon egy hatalmas hadihajó épül — természetesen ellenünk —, hogy cirkálórakéták tömkelegét lője ki ránk.
- **Gyárak**: Hat lerombolása után győzünk, azonban minél többet bombázunk le, annál nehezebb a játék. Megsemmisítése bombázással történik. Sokszor előfordul, hogy a 9 bombával nem sikerül felrobbantani egy gyárat: ilyenkor repüljünk a kis nyíl irányába (bal alsó sarok) és landoljunk a carrieren: bombaszekrényeinket (BMB) feltöltik, gépünket kijavítják (DAM).

Sérüléseket sok helyen kaphatunk:

- **Hajók**: Ezekből rengeteg kóricál a szigetek közt — áruforgalmat biztosítanak és csak önvédelemből tüzelnek: néha belénkeresztenek 1-3 értékű sérülést (piti ellenfél).
- **Tankok**: A hajók szárazföldi megfelelői: kb. 1 DAM-nyit sebzenek, de nem csak önvédelemből tüzelnek (piti ellenfél).
- **Légvédelmi löveg**: Általában a gyárak mellett van egy-kettő vagy a repülőterek kifutópályáit őrzik — elég erősek: egy lövés kb. 30 DAM-ot sebez érzékeny helikopterünkön. Csak megjegyzésképpen: azon a szigeten, ahol két gyár is van, le lehet szállni a repülőtér mellett 9 bombáért. Mielőtt leszállnánk, lőjjük ki a légvédelmi ágyút. A tankolás után azonnal szálljunk fel, mert az ágyút újraépítik és ha a betonon talál... (megjegyzem csak az anyahajón javítják ki a helikoptert!).
- **Rakétás légvédelem**: Ugyanúgy néz ki, mint az előbbi lövég (löveg), csak annál sokkal erősebb: ha közel kerülünk hozzá, egy rakétát indít, ami ha elkap, 30-35 DAM-nyi rombolást végez. Menekülésre két mód van: ÁTLÓSAN teljes sebességre kapcsolunk — a rakéta kb. 45 mp múlva megsemmisül, vagy pedig megpróbáljuk lelőni a gépágyúval; ez csak profiknak vagy öngyilkosoknak ajánlott! Megjegyzés: ilyenekre hál' isten csak 2-3 gyár megsemmisítése után bukkanhatunk.
- **Fehér vadászgépek**: Csak helikopterünk megsemmisítése után kérdeznek — előtte lőnek: egy pontos találat 30-40 DAM-ot sebez. Ha egy pár ilyen ránkakaszkodik, kinyiffantanak, ha nem tüzelünk idejében. Egy gyár megsemmisítése után szállnak fel. (Vigyázzunk rájuk!)
- **Fekete bombázók**: Ezek nem tudnak lőni, de bombázni — azt igen! Anyahajónkra (hordozónkra) specializálódnak — addig bombázzák csoportokban, amig az meg nem semmisül. Ezt elkerülendő, mindig irtsuk a bombázókat, s ha már támadnak (YOUR CARRIER IS UNDER ATTACK), azonnal repüljünk folyton úszó hajónkhoz és szedjük le a támadókat. Ha ez nem sikerül időben, erről a (YOUR CARRIER HAS BEEN SUNK THIS IS YOUR LAST LIFE) felirat tudósít. Ez elég sajnálatos esemény, mivel ekkor az összes helit elvesztjük (erre nagyon figyeljünk!!!).
- **Hadihajó**: A legsúlyosabb egyéniség: a játék alatt folyton épül, s egy idő múlva (ENEMY BATTLESHIP IS NOW COMPLETED) elkészül. Elkészülte után kifut abból az öbölből, ahol készült és elkezd cirkálni a nyilt vízen. Három megoldás van: — **Megelőzés**. Ez a legjobb módszer: mikor megjelenik, hogy majdnem kész, dobjunk rá néhány bombát: ez kissé sz**atja a hajót. — **Kikerülés**. Amikor észrevesszük a radaron, kikerüljük — ez elég rossz módszer: pl.: épp egy rakéta elől menekülünk, mikor megjelenik a radaron: pont keresztezi utunkat... (sssssz....vsz!) — **Kinyiffantás**. A megelőzés után a legjobb, de legkockázatosabb megoldás: ha nem vagy profi a „szakmában", 1-2 helikoptered simán odavész! A megoldás: feltöltjük a bombaszekrényt teljesen, rátelepülünk a hajóra, a rakéták között repkedve rádobjuk a szeretetcsomagokat.
- **Rakétaindító radarállvány**: általában repülőterek és lövegek mellett áll: forog és nem csinál semmit. (Lődd ki és kész!)

Hát ennyi lett volna a cuccok összegzése. Mint gondolom észrevettétek, a DAM érték egy nagyon fontos tényező:

0—45: semmi baj, a keret ciánkék szinű;
45—80: figyelmeztető sárga keret, egyébként egyelőre semmi baj (itt már érdemes javíttatni!);
80—99: vészhelyzet, azonnali javítás szükséges. A rotor 90 fölött egyre lassul, a mozgás nehézkessé válik!
100—: gépünk zuhan, s pörög, de még kicsit irányítható — kb. 10 mp. múlva lezuhan! Próbáljunk gyárra vagy a hadihajóra rázuhanni, mert ez a kamikaze erősen megcsappanthatja a védőpajzsukat. Vigyázat! Ugyanez vonatkozik az anyahajónkba való becsapódásra is!

A radarjeleket még nem magyaráztam:

- középen kék folt: saját helikopter;
- két egység függőleges kék csík: carrier;
- lassan mozgó sárga folt: tank, vagy hajó;
- gyorsan mozgó sárga folt: ellenséges gép;
- álló sárga folt: löveg, rakétaindító, radar vagy gyárkomplexum;
- két egység sárga csík: ellenséges hadihajó.

A helikopter irányítása: Kezedben vala egy joy. Előre nyomod, géped gyorsít; hátra húzod, géped lassít, majd hátrafelé indul el; balra, jobbra tolod, a géped a kívánt irányba kezd forogni; a tűz-gombot nyomod sokáig, majd elengeded, géped bombáz. Tűz-gombot nyomod leszállva, felszállsz; tűz gombot nyomod kifutópálya fölött lebegve, leszállsz (huh!).

Tanács: Azon a szigeten kezdd a támadást, amelyen 2 gyár van. Bombázd le az egyiket, majd szállj le a kifutópálya mellé tankolni. Az új bombákkal a másik gyárat bombázd le. A továbbiak a kedves játékosra bízva....

Hát ennyi lenne ez az „ócskavasnak" számító **R.O. Bungeling Bay**, ami bár nem egy **Archon II.** vagy **Laser Squad**, tűrhető grafikájával, hanghatásaival, feszült izgalmával méltán felkerülhetne az én képzeletbeli TOP-listám élére.

• VÁRADY TAMÁS, Budapest

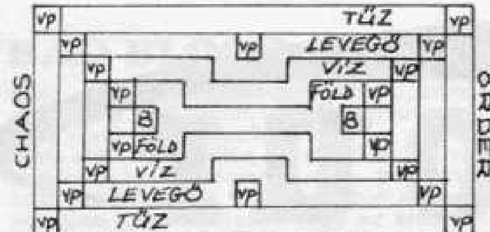
ARCHON II. *(64, Amiga)*

A játék egy régi-régi stuff, béna grafikával és béna zenével, de a játszhatóság mindent kárpótol. Ketten, vagy egyedül, a gép ellen küzdhetünk. Ezt a bejelentkezés után az 'F...' billentyűkkel állíthatjuk. A kezdő játékost is meghatározatjuk. Akkor most elmondom a lényeget: A két fél (a sárga és a kék) természetesen a másik kiirtásáért fáradozik. A játékot négyféleképpen lehet megnyerni:

Az első: kiirtjuk az ellenfél összes karakterét. (Ilyen azért ritkán fordul elő);
A második: elfogyasztjuk az ellenfél varázslóinak energiáját. (Hasonlóképp...);
A harmadik: elpusztítjuk az ellenfél bázisát: ld. később. (Ez egy gyakori megoldás);
A negyedik: Rátelepszünk a pályán villódzó varázspontokra. (Sokszor így végzem ki ez ellenfelet);

A game egy 5 részre osztott pályán játszódik.
A legbelső: **Föld**... a pályán hatalmas kövek találhatók. Ez egy jó kis pálya. Ami utána jön kifelé: **VÍZ**... a pályán nagy víztócsák éktelenkednek, akadályozva a mozgást, illetve lassítva azt. A következő: **Levegő, tükör**... itt a lövést (mozgást eltérítő tükrök sorakoznak, melyek időnként igen kellemetlen perceket okoznak. A legkülső: **tűz**... itt hatalmas tűzhengerek terebélyesednek a pálya közepén. Enyhén szólva sz** pálya. Az ötödik pályafajta tulajdonképpen csak 2 mező, a tűz és a levegő pályák között. Most elmondom a varázspontok (**VP**) elhelyezkedését. A táblán 18 varázspont van elhelyezve, a 4 tűz pálya sarkaiban. A fennmaradó 2VP a két üres mezőn találhatóak, ezek azok a bizonyos „ötödik fajtájú" pályák. A tábla elhelyezkedését mutatja a következő oldal felső részén található ábra.

Gondolom felmerült egy (pár...) kérdés a szerencsétlen olvasóban: *„hogy a fenébe lehetne elfoglalni azt a rakás VP-t, ha a játék elején csak 4 nyomorult banyával rendelkezünk?"*



Jó kérdés, de azt hiszem, hogy a válasz egyszerű: majd a banyák varázsolnak különféle karaktereket. A varázslás természetesen nem ingyen van, a képernyő szélén lévő (kezdetben kis) csík jelzi a varázserőt. Ha az összeset elvarázsolgatjuk, a következő kör **Game Over**-rel kezdődik. Kezdjük el akkor a játék ismertetését. Ha a kiválasztó mezőt az egyik banyára visszük, akkor (tűzgomb után) a vezérlés a banyára kerül. Léphetünk vele. Jelöljük ki a célpozíciót (lehetőleg ugyanolyan típusú mezőt, mert a típusváltás csökkenti a varázserőt!) és nyomjunk újra tüzet. A varázsbanya odateleportál, de a másik játékos jön. Ha a varázslóval varázsolni szeretnénk, kétszer nyomjuk meg a tűzgombot! Egy varázslatnevet látunk az információs ablakban. A joy fel/le tolásával választhatunk az alábbi varázslatok közül:

- **Summon**: Ezzel a ponttal varázsolhatunk embereket magunk köré. Mivel a téma elég bő leírást kér a varázslatok leírása után foglalkozok vele.
- **Heal**: Tűzgomb után vigyük a keretet egy saját karakterre, és a varázslat felnyomja a fickó erejét.
- **Imprisson**: Elég szívós varázslat, a kiválasztott ellenséges alakzatot úgy megbénítja, hogy az ellenfél már a büdös életben nem tudja elmozgatni, az áldozatot. Heheee...
- **Release**: Nem igazán tudom, hogy mire használatos, talán az előbbi ellentéte, de csak azt oldja fel, amit mi bénítottunk meg. Jó mi?
- **Weaken**: A heal ellentéte, a szerencsétlen áldozatot kicsit lebénítja, jó esetben ki is nyiffantja.
- **Banish**: Jó kis varázs, de nagyon sok varázserőt használ el, ezért ritkán szoktam alkalmazni — a kiválasztott ellenfél úgy ahogy van, szőröstől-bőröstől (vagy bőröstül?) elfüstöl!
- **Apocalypse**: Hogy is mondjam... Armageddon! Rémlik valami? Egy végső csatára hívjuk ki az ellenfél bázisát, a mi bázisunkkal. Az erőt a két fél varázsenergiája (amiből eddig varázsolgattunk) határozza meg, s minden találat csak egy kicsit csökkent belőle. Aki ezt megnyeri, az a játékot is megnyeri. Szóval ne puskázzuk el!!! Egy gond van ezzel a varázslattal: túl sokat fogyaszt a varázserőből, s mivel a varázserő szerint alakul a végső összecsapás, könnyen túlerőbe kerülhet az ellenfél, s a sorsunk megpecsételődött. Ha ebből a kis tőmondatból nem derül ki világosan, mi is ez, majd élőben kiderül. Automatikusan Apocalyipse kezdődik, ha kiirtjuk az ellenfél összes banyáját, de ekkor nem vonódik le az a rakás varázserő.

És most jön a summon, a szörnykészítő varázslat:
A két félnek különféle karakterei vannak.

A KÉK, CHAOS (bal oldali) játékos emberkéi:

- **Behemoth** — föld — (A név után álló szó a célszerű felhasználási helyét mutatja) Egy nagy állat, aki az ellenfelét lebunkózza.
- **Siren** — víz — Nagyon gyenge karakter, tűzgomb nyomására nem lő, hanem elkezd kornyikálni. Ez az ellenfél idegeire megy, és megdög(lene), ha nem lenne olyan hülye, hogy nem írtja le ezt a kiss dugaszt.
- **Ifrit** — levegő — Egy kúp alakú lövöldöző karakter, közepes harcos.
- **Firebird** — tűz — Ez egy repkedő madár, tűzgombra hatalmas lángcsóvává alakul, s a közelben lévő alakot jól megsütögeti. Elég béna, mert ki az a hülye, aki közel merészkedik hozzá?
- **Juggernaut** — démon — (A demon típusú alakok mindenhol jók) Szerintem a legjobb karakter, tűzgombra turbó sebességre kapcsol és úthenger módjára elcsapja az útjába eső lamereket. Érdekes dolog bontakozhat kis két „tank" csatájakor.
- **Wrait** — demon — Jó kis player, harc közben nem látható. Odairányítjuk az ellenfélhez (kábé) és tűzgombra leszívjuk az erejét. A leszívott erő a Wrait erejéhez csatolódik, pluszban! Jó nehéz kinyírni.
- **Gorgon** — demon — Szupergyors lövedékű alak, ki lövedékével egyre lassítja az ellenfelét 3 lövés és a legerősebb ellenfél is kinyúl.
- **Chimera** — demon — A „legdrágább" harcos, bár szerintem egy „tank" jobb nála. Először lő egy gyorsat, aztán egy hatalmas „szertefoszlós" lövöldözést. A harmadik támadási formája a farokcsapás, mint ahogy a skorpiókhoz illik. Szerintem rossz player.

A SÁRGA, ORDER (jobb oldali) játékos emberkéi:

- **Giant** — föld — Hasonló a kék behemótjához, de egy kicsit jobb annál, mert lőni tud, méghozzá tonnás köveket. „Árához" képest egész jó.
- **Kraken** — víz — Jó béna, „szertefoszlós" lövedéket lő, jó gyengén. Shit alak.
- **Thunderbird** — levegő — A kék Ifrit párja, de ez is jobb egy kicsivel. Repkedő madárka, csak gyors lövedékeket lődöz. Középszerű, árát megéri.
- **Salamander** — tűz — Kutyaszerű képződmény, nekem nem tetszik.

A demon típusú alakok megegyeznek a kék playerekkel.

Na, ennyi volt a karakterek ismertetése, a kiválasztás után a kerettel elhelyezhetjük a playert, de csak a banya alatt lévő mező típusával egyező mezőre és nem az ellenfél egyik banyájára. Ha az ellenfél egyik emberére helyezzük, csata alakul ki. Bal oldalon a kék, jobb oldalon a sárga harcos látható. A csíkok a kereten a két játékos erejét jelzik. Ha ez elfogy, az aktuális harcos megdöglik. A pályán az aktuális pályatípus szerinti akadályok vannak; tehát a földpályán kövek, a fekete pályán semmi, stb. (lásd elől!) Ha lehet a tűzbe ne sétáljunk bele! Mit mondjak még? Ja, még azt, hogy a VP-k a négy fő pályarészen mindig változnak (föld-víz-levegő-tűz-föld-víz...), míg a 2 fekete mező mindig tartalmaz VP-t. A nyeréshez Csak a 6 aktuális pontot kell elfoglalni! Jó szórakozást, stb., Bye!

• VÁRADY TAMÁS, Budapest

TRIX *(C64)*

Három és fél évezreddel ezelőtt Egyiptomban... Rabszolgák százezrei építették XXXVII. Tuthankamon fáraró részére a majdnem sírhelyéül szolgáló piramist, annak ellenére, hogy a fent említett úriembernek esze ágában nem volt meghalni. Ehelyett inkább naphosszat üldögélt kedvenc udvari varázsló-csillagász-jós-matematikus-operaházi fővilágosítója által konstruált Commodore 64 Personal Computer előtt, és rettentően meglepődött, amikor egy bizonyos BOSSZÚ c. játékban a következő felirat tárult szemei elé: *„Gépeld be az első példamondatot!"*. A fáraó tudósok egész hadát állította rá a probléma megoldására, de miután a *„Na ide figyelj, te számítógépnek csúfolt ócskavasrakás, én vagyok a rettenetes XXXVIII. Tuthankamon fáraó és most már komolyan mondom, hogy falhoz váglak!"* próbálkozás nem járt sikerrel, rettentő haragra gerjedt. Ha a fáraó mérges, az az összes 1iptomi álmoskönyvben rossz jelet jelent — gondolta Kleohátra, a fáraó udvari bolondja, és mivel a példamondat — rejtélyt nem tudta megoldani, egyetlen lehetősége maradt: Egy olyan játékot kellett alkotnia, mellyel el tudja vonni a fáraó figyelmét a BOSSZÚ-ról. A játék el is készült és néhány ezer év múlva **MALOM** címmel terjedt el az egész világon (hiába, az *ELITE-boys*... contact-hálózat már akkor is elég kiterjedt volt). Röpke másfél évezred alatt eljutott a játék Kínába, ahol kísértetiesen hasonló volt a helyzet az egyiptomihoz: fél Kína egy bizonyos UV példamondat után kutatott és a császár egyre dühösebb lett, mert valaki úgy eldugta, hogy senki sem találta meg. A játék itt újabb emberéletek ezreit mentette meg. Egy zseniális kínai fickó ugyanis továbbfejlesztette a malmot és az átirt alkotásnak a **GO-BANG** nevet adta. Ezek után a császárt természetesen abszolút nem érdekelte az **UV**... Eltelt újabb 1000 év..., amikor az *ELITE-boys* akkori távol-keleti cool contactja (*Marco Polo*-nak hívták az ürgét) elhozta a játékot Európába. És újabb ezer évnek kellett eltelnie, hogy három zseniális fickó (*SOS, H-UN* és egy haver: *Szabocca-Gabocca*) átírja a játékot és a végleges változatnak a rövid tömör, de kifejező **TRIX** nevet adja (Taps). Ez lett volna a kerettörténet...

A **TRIX** a számítógép feltalálása óta magasan veri az összes többi játékot, a legizgalmasabb, legeredetibb, leghangulatosabb, legszórakoztatóbb, legenergiatakarékosabb(!) és legegészségesebb(!!!), egyszóval a LEGJOBB játék. Ezen kívül óriási előnye, hogy a Videoton TV Computertől kezdve, egy 486-os XGA AT-ig minden létező és nem létező géptípuson fut.

Na, de lássuk a játékot. A **TRIX** lényegének a lényege lényegében lényegtelen, mert a definíció szubjektivitása annyira dekurtivált, hogy nem fér össze az alapvető morális egzisztenciák által delegált polikondenzációval.

Kissé bővebben: Legelőször is talán kapcsoljuk be a gépet, A MONITORT NE!!! Pötyögjük be a varázsigét, mely így szól:

„It's like evil,
It's like fear,
ELITE-boys©®™ is coming
And the help is near!"

Ezzel kész is vagyunk, kapcsoljuk ki a gépet, és nemsokára feltűnik a kikapcsolt monitoron a fantörptikus címkép: egy kb. 4096 x 3072-es felbontású fekete háttér előtt egy *HG. Wells* regényhős (eltaláltad: A láthatatlan ember) áll szemben egy egész rakás Rejtő-regényhőssel (ők pedig a Láthatatlan légió). Még alig térünk magunkhoz a címkép okozta megrázkódtatásból, máris jön a játék motorja: ugyancsak fekete háttér előtt 48 animált fekete sprite + 6 egymás felett elhelyezkedő fekete sinus-scroll, és teljes hangerővel szól a *RUN C.Ice SaloonRAP Band „Totális csönd"* c. felvételének 16 sávos Hi-fi Stereo változata. Ebből kiderült, miért ez a világ legenergiatakarékosabb és legegészségesebb játéka: Ha nem akarjuk, a gépet be sem kell kapcsolnunk, és a kikapcsolt monitor sem árt a szemünknek.

Ha eddig eljutottál egy elegáns mozdulattal tépj ki valahonnan egy kockás füzetlapot — itt játszódik majd a játék. Ezután vedd elő *Zdislaw Nowak: „A malomtól a góig (50 táblás játék)"* c. könyvét, nyisd ki a 14. oldalon és olvasd el a **GO-BANG** leírását. Ollé! Máris tudsz **trix**-ezni, ugyanis a **TRIX** tökugyanaz, mint a **GO-BANG**, csak mint azt a címe is sugallja, HÁRMAN JÁTSZÁK EGYSZERRE egymás LN (ellen). Sok sikert!!!

• Hancu from ELITE boys©®™, Vác City

Adventour



Behatolás a bázisra *(64)*

Kezdéskor egy tábor előtt kuksolunk a bokorban. sajna WC papirt nem hoztunk magunkkal, igy dolgainkat máshol fogjuk elvégezni. Egy NY után kereshetünk papirt (Vizsgálom = V Füvet; Fogom = F), de csak egy jelvényt leltünk. Zsebeinkben kotorászva találunk egy cetlit, de ez kicsi (LISTA: ELOLVASOM ÜZENETET) ezért cseréljük ki az előző parancsban az igét MEGGYUJTOM-ra. Mivel az idegdokink szerint nyugtató hatással van ránk, ha kék kis kövecskékkel játszunk, menjünk, és keressünk ilyet (K; É; V KAVICSOT; F) A fenébe, ez csak egy drót, ráadásul túl hosszú és nem fér be a zsebünkbe. VÁGOM DRÓTOT FOGÓVAL. NY-ra egy épület van, amelyet megvizsgálva látjuk, hogy alig van használva. Tehát ez sem a WC, de azért bekukkanthatunk. (V ABLAKOT; NYITOM AJTÓT NY) Itt csak 1 láda áll. (V LÁDÁT), hát ez sem WC papir. (F; K; K; K). Ez meg nem WC! (V BÓDÉT; HUZOM KÉST) Északon is van egy bódé, de ez foglalt (V ŐRT). Ne zavarjuk szegénykét! (NY; F; É; V DUCOT; F) Az öngyilkos hajlamúak megpróbálhatják elhúzni a ducot, de nem fog menni! É; KIFESZITEM ASZTALT ÁCSKAPOCCSAL; F.
Tudom, hogy igy élvezhetetlen a leirás, de nincs kedvem odairni, hogy éppen mit veszünk fel. Majd mindenki végigjátsza magának. Van 1 lemezoldalas változat, és van 193 blokkos 1 file-os is. Tehát kazisok is játszhatják. Egyébként az 1 file-os, az elején kiirja a kódot, tehát nincs szükség Final III-ra, hogy játszani tudjunk vele. Nekem sincs... No, most, hogy már van papirunk (ELOLVASOM PAPIRT) mehetünk WC-t keresni. Elárulom É-ra van, de én NY-ra mennék... Itt nyomjuk meg az 'F2'-t és irkáljuk be: GÁZÁLARCOT; AZBESZTRUHÁT; POROLTÓT; és amit lehet vegyünk fel. NY-ra ismét vizsgálódhatunk V ASZTALTL; JEGYZŐKÖNYVET; ZSÁKOT; NYITOM ZSÁKOT; F) Aki akarja, használhatja a ruhát, de a megfelelő helyen úgyis még egyszer meg kell tennie (Ez PRG-hiba). NY. itt ül egy titkárnő, aki ugyan nem a mi esetünk, de lehet nála érdeklődni, a WC felől. (SZÓLOK TITKÁRNŐNEK; MONDOM KÓDSZÁMOT... A ... helyébe majd mindenki kipróbálja melyik a helyes. NY. Az itt ülő tiszt még úgyse a mi esetünk, ezért különös bánásmód illeti (BEZÁROM AJTÓT; LEÜTÖM TISZTET; ELHUZOM TISZTET; F) Itt is kutathatunk némi papir után, hátha az az egy nem lesz elég. (V FALAT; A AKTÁT; V KÓDSZÁMOT) Igaz, hogy az imént zártuk be az ajtót, de K, majd D. akik az előbb É-ra mentek azok jöjjenek vissza ide, mert csavarhúzó nélkül nem tudnak WC-re menni. (V AUTÓT; F; D; V ASZTALT), és már van is egy üvegünk. É, K. Egy barakkban vagyunk, ahol nagy a rendetlenség. Persze a takarítónő lóg. Rakjunk mi rendet: HUZOM ÁGYAT; F; NY.
Itt majd még lesz egy teendőnk, gondolom a játk végén. MEGGYUJTOM DINAMITOT; NY; ELBUJOK KONTÉNERNÉL; MEGVÁROM ROBBANÁST..., de most vissza az irodába!
Akiknek tényleg nagyon sürgős, azok ugorjanak egy bekezdést és nekik É. A többieknek: D; D; K. Nagyon agyafurtak leszünk: ODAADOM PLAYBOYT ŐRNEK; LEÜTÖM ŐRT ÜVEGGEL; ELHUZOM ŐRT; F. Valahol (K; É; É) van még egy őrbódé. Mutassuk meg az őrnek az imént szerzett igazolványt és OK. (É; V PALÁNKOT; VÁGOM KÖTELET KÉSSEL; F KÖTELET) Aki plusz pontokat akar szerezni, az segitsen a sebesülteknek. D; D; K. Itt egy börtönőr és sziesztázik. A segitség azt mondja, ne zavarjuk. Hát jó. HUZOM KULCSOT DRÓTTAL; F KULCSOT; É. Itt egy rab. Aki nagylelkű és pontvadász, valamint van lombikja, az a HASZNÁLOM CSAPOT után jöjjön ide, és NYITOM AJTÓT; ODA ADOM LOMBIKOT KÉMNEK. Érdekes infót ad. Én ugyan nem találtam lombikot, de volt egy olyan kimentett állás a lemezen ahol volt. Vissza az irodába!
Szóval innen É. Itt a lőszerraktár ajtaja, NY-ra meg a laboré. Anyu azt akarta, hogy szerelők legyünk, tehát HASZNÁL CSAVARHÚZÓT. NY, A labor. Trükkös helyszín... Ha kifeszitjük a szekrényt akkor mi kapjuk a molyoknak szánt mérget, ha előtte használjuk a gázálarcot, akkor még nincs benne semmi. Azért van itt használható dolog is. (V ASZTALT; F). NY. Hurrá!!! Itt a WC! Dolgunk végeztével nem árt kezet mosni. (HASZNÁLOM WC; KÁDAT vagy MOSDÓT) Akiket megmart a sav, azok legközelebb a másikat próbálhatják. É-ra a vegyianyag raktár van (V ZSÁKOT; F), most már mehetünk a lőszerraktárba. Az ajtónál É; MONDOM KÓDSZÁMOT.... É, nagyon szeretnénk már valamilyen fegyvert, de csak egy kampót leiünk (KIFESZITEM LÁDÁT KÉSSEL, F). Ha ezt beverjük a plafonba, akkor bárhol felakaszthatjuk magunkat... **(Ugy látszik, most mindenki rajtam fog csemegézni — CoVboy)** Most számomra legalábbis két bonus helyszin jön, mert itt nem tudtam mit kezdeni a gépekkel. A gép szerint túl hülye vagyok hozzá. Ám a harmadik helyen van valaki. (NY; É; D; V RÁDIÓST) Nem felel a szemtelenje, majd kibabrálunk vele, meg a rádióval (HASZNÁLOM GÁZÁLARCOT; ELDOBOM KÉMCSÖVET; ELHUZOM TISZTET; V KAPCSOLÓT; HASZNÁLOM KAPCSOLÓT, RÁDIÓT) Kész „üzenet leadva", de miféle üzenet? Itt mást nem kell (?) csinálni (K; K; É) A segitség szerint forduljunk vissza, de eszünk ágában sincs. (V FALAT, TÉGLÁT; NYOMOM TÉGLÁT; HASZNÁLOM RUHÁT; E) Ruha nélkül civilnek néznek és elkapnak. Ismét észak. Itt csak 1 értelmes dolgot lehet csinálni: V KANYART; NY. Az itt kuksoló őrt már helyből kicselezzük: ELDOBOM VAKOLATOT; LEÜTÖM ŐRT; ELHUZOM ŐRT; É. Ezen a helyszinen borultam ki majdnem végleg. Ugyanis itt egy doboz, tehát logikus a BENYOMOM KÓDKÁRTYÁT DOBOZBA parancs. El is fogadja, és? Nagy semmi. Valahol kéne még valamit csinálni, de nekem nem sikerült rájönnöm mi az. Pedig innen egyszerű. NY, az itt lévő tisztet ne bántsuk. (LEÜTÖM TISZTET; HUZOM TISZTET). Egyébként nem is fontos az ájultakat elhuzogatni... (HEHE gonosz kacaj). Délen be lehet vetni a kötéltrükköt. HOZZÁKÖTÖM KÖTELET KAMPÓHOZ; DOBOM KÖTELET; F KÖTELET; D.

Szóval ide bújt a nyanya a takaritás elől, a szép tiszta folyosóra... sajna az előbb rajtunk maradt a gázálarc és WC után nem húztuk fel a sliccünket. A látványtól a műemlék kiborul és sikitani kezd. Fokozzuk a sokkot (MEGMUTATOM EGERET TAKARITÓNŐNEK)! ő ettől elájul szegényke. NY. Valószinűleg a mi sulink nyári gyakorlatosai dolgozhattak itt, mert hiányzik a padló. A prg. azt tanácsolja, játsszunk Tarzant (nem a +4-est!) OK. V MENNYEZETET; HOZZÁKÖTÖM KÖTELET; DOBOM KÖTELET; NY. Elérkeztünk a széf előtti utolsó ajtóhoz, oldalán egy dobozzal. Ebbe kéne a kulcskártya ami a CoV-ban régebben leközölt szólistában szerepelt. (Igaz nem szerepel a nyitom, töröm ige sem, pedig érti a játék...)
Ezzel véget is érne a leirás, de még egy pár tipp:

- Aki talált lombikot, az először is irja meg, hogy hogyan! Aztán eljátszhatja a következőt: HASZNÁLOM BENZINKUTAT; NYOMOM PAPIRT LOMBIKBA. Ez egy jó kis bomba, de nem tudom, hogy hol lehet használni. Valahol kell még lennie felvonógépnek és kéménynek. A kigyókról nem is beszélek...
- Miután elájult a takaritónő, mentsünk állást, mert a felénk elterjedt verzióban a következő helyszin kifagy. Ha másnak is, akkor előtte kapcsolja ki a floppyt (a prg. méltatlankodik), majd utána visszakapcsolhatja, ha átment a szobán...
- A börtönt kulcs nélkül is ki tudtam nyitni, ezért szerintem a kulcs a szekrénybe való. A játék szerint nem!

• PAPP ATTILA, Vác

BAD BLOOD (64, Amiga)

Intro #1.: III.Világháború, atomrobbanás söpri el a civilizációt. A világ arculata az évek során megváltozik...
Intro #2.: Falugyűlés *Mardok*-ban (ez egy mutáns falu, az atomrobbanás sugárzása miatt mutánsok). A főnök, *Ressok* elmondja: olyan hírek szállnak, hogy az emberek harcra készülődnek a mutánsok ellen. *Yvrium* város vezére, *Dominix* megnyerte magának *Xantium* vezérét (vezérnőjét, vagy királynőjét) *Cassia*-t. Így nincs értelme harcolni a mutánsoknak, mert biztos vesztenek. Ehelyett egy falubli harcost (minket) bíz meg *Ressok*, hogy derítsük ki, miért akarnak támadni az emberek, s akadályozzuk meg. 3 karakter közül választhatunk:

- **Dekker**: ember, teljesen középerős, van harcikése a játék kezdetén (*combat knife*);
- **Jakka**: kívülről ember, nő, gyenge, de mutáns egy kicsit, mert egyik szemével lőni tud (amelyik le van takarva kalózszemfedővel);
- **Varigg**: mutáns, nagyon erős;

Kezelés:
Joystick irány: megy;
tűz: öl, vagy menüben kiválaszt;
Billentyűk:
'/' — le;
';' — jobbra;
':' — balra;
'@' — fel;
'SPACE' — Tűz;
'P' — Pause;
'G' — Gránát dobás (ha van);
'I', 'E', 'U', 'T', 'O' — a képernyő alján látható parancsok aktivizálása (inventory, examine, use, talk, options kezdőbetűi);

Talk menü:
- **chitchat**: leszólítunk valakit (esetleg nyög valami infot is);
- **ask about**: ha duma közben hangjelzést hallunk, az azt jelenti, hogy valami új dolgot tudtunk meg, új témáról kérdezősködhetünk, amik ebben a menüben jelennek meg;
- **Bye-bye**: duma off;

Mardok faluból indulunk. Keressük fel a főnököt, aki szerint *Orade* segíthet nekünk, aki a legöregebb, legvénebb (stb.) mutáns. A falu Sámánja tud az *Orade*-ről: *Mirrik* falu Sámánja szokott vele konzultálni. Van egy vadász is a faluban, általában a háza előtt van. Tőle egy *Urse*-ről hallunk (gőzöm sincs mi az), aki szintén vadászik, vagy rá vadásznak (inkább az utóbbi).
Menjünk el *Mirrik*-be. Itt is van egy vadász, akit az *Urse*-ről kérdezve megtudjuk, hogy egy jó (cool, stb.) vadász ment rá vadászni, azóta nem látták... (mármint a vadászt).
A helyi főnök azt mondja, hogy a sámánjukat elrabolták. Újra kérdezve a Sámánról megtudjuk, hogy a *Kejek*-ek rabolták el.
A faluban van valaki, akit *Mannok*-nak hívnak. Őt a *Kejek*-ekről kérdezve elmeséli, hogy a táboruk *Yurium*-tól délre van (ő elszökött onnan).
Szóval keressük fel ezt a helyet (*Yurium*-tól délre végig kell menni egy canyon-on). Először egy üres táborra bukkanunk, ez ne tévesszen meg senkit, menjünk csak tovább délre, találunk még egy tábort, annak a legdélebbi házánál áll a keresett Sámán. A következőket tudhatjuk meg: *Orade* egy kanyargó kanyon végében él, amihez egy tavon át kell eljutni, de azt csak tutajjal lehet. A tó *Mirrik*-től északra van. Így addig kérdezgessünk, amíg meg nem jelenik a témák között a *'reft'* (=tutaj).
Menjünk vissza *Mirrik*-be. Északra egy földnyelven lakik a halász, aki szerint sok szörny miatt veszélyes a halászat, ezért a tutajról kérdezve el is adja azt. Keljünk át a tavon, keressük meg a kanyont, majd az *Orade*-t. Őt a háborúról kérdezve azt mondja, hogy segít, de hozzuk el neki előbb az Almát, amit *Zero Town*-ban őriznek. Az egyik hatalmas épületben egy oltár előtt van, amit egyébként 2 pap őriz. Ahogy megszerezzük, minden pap ellenünk fordul, s ezentúl támadni fognak. Egyébként van a városban egy kereskedő, aki el akar adni valamilyen fegyvert 9 ételért, s beszél valamit *Zero Town*-ról is (ami egyébként a civilizációból maradt fenn).
Találunk még a városban egy őrt is — róla később.

Szóval vigyük az Almát az *Orade*-hoz.
Újra a háborúról kérdezve mondja: van egy ember rabul ejtve *Okkaru* faluban, aki segítségünkre lehet, szabadítsuk ki és utána jöjjünk vissza.
Menjünk el tehát a faluba, ott az emberről kérdezve a főnököt azt mondja, hogy talált egy embert eszméletlenül, körülvéve halott mutánsokkal, így azt hitte, hogy ő ölte meg őket, ezért fogta el. A faluban látunk sok kis „fülkét" (bódét, kis épületet), ami előtt őrök állnak. Az egyik őr hajlandó beszélni velünk, akit a fogolyról kérdezve megtudjuk, hogy biztonságban van (=jól be van zárva). Öljük meg az őrt, aki mögött feltűnik a fogoly (*Artus*), aki *Equitus* kapitány szolgálatában áll. *Equitus*-ról kérdezve megtudjuk, hogy éppen *Yurium*-ból tért vissza, mikor rajtaütöttek *Dominix* fegyveresei, s foglyul ejtették, ezzel kényszerítve anyját, *Lady Cassitá*-t, hogy *Dominix* oldalán harcba induljon a mutánsok ellen. *Artus* az őre volt, társait mind megölték, csak ő maradt élve, s halott mutáns testeket vittek oda, mutáns támadásként, állítva be a dolgot. Tovább kérdezősködve megtudjuk, hogy *Dominix* híres a nem-emberek iránti gyűlöletéről.

Most térjünk vissza *Orade*-hoz. *Yurium*-ról kérdezve megtudjuk, hogy *Dominix* is mutáns, és hogy a városba egy ember simán bemehet, de egy mutáns csak úgy, ha a rabszolgák vasbilincsét viseli a nyakán. Bilincsről kérdezve mondja: keressük *Mannok*-ot *Mirrik* faluban. Tegyük ezt, s megtudjuk, hogy minden délután *Yurium*-tól keletre rabszolgatartók (emberek) jelennek meg. Menjünk oda, valamelyik legyilkolt embernél ott lesz, USE-oljuk, s így bemehetünk a városba. Persze ha az emberrel vagyunk, akkor ezt nem kell végigcsinálni, de úgyis pont útba esik. Bent a kaputól balra egy házban ketten vannak, egy kis szerencsével, és türelemmel megtudjuk, hogy egy *Bessek* nevű mutáns a legutóbbi Mutáns Játékokon (*Mutant Games*) legyőzte *Dominix*-t. Most *Bessek*-et az arénánál őrzik. Ezt nem „chitchat"-ra, hanem maguktól mondják, de nem rögtön ahogy bemegyünk, hanem várni kell egy kicsit, míg beszédesebbek leszenk. Egyébként nem fontos, csak a story-hoz hozzátartozik ez is. Az épülettől északra egy mutáns rabszolga nyöszörög, hogy vizet kéne hoznia mesterének, különben megölik. Nem szükséges semmit tenni érte (szerintem nem is lehet).

Tovább északra a városfal mellett egy kis házban vegyük fel a csípőfogót (*cutters*). Tovább északra tanár lakik, aki mesél nekünk érdekes, de lényegtelen dolgokat a két városról, a háborúról, *Equitus*-ról. (*Nagy tűz után emelték e falakat ősapáink blabla...*). Még északra egy ember lakik, aki azt panaszolja, hogy az volt a munkája, hogy a kútból vizet osszon a város népének, azonban a kút kiszáradt, a munkája odalett. A kút a szoba keleti falánál van. Innen keletre van az „aréna", itt őrzik *Bessek*-et (nem sokáig). Ha leöltük az őrt, feltűnik *Bessek*, s jön még egy őr le a lépcsőn. Miután azt is elintéztük, dumáljunk *Bessek*-kel. *Dominix*-ről kérdezve megerősíti, hogy *Dom* is mutáns. Szól egy rejtekhelyről is, rákérdezve elmondja, hogy ott *Sub*-ok, harcos, felkelő mutánsok laknak. Jelszó kell a belépéshez, ami a Következő Tűz (*Next Fire*). Ezután keressük fel a várósban a kocsmárost, aki elmondja, hogy a *Sub*-ok a *Zero City* alatt élnek. Tehát menjünk oda, a már említett őrt a Következő Tűz-ről kérdezve megnyitja az utat a rejtekhelyre. Lent vár az egyszemélyes fogadóbizottság: azt mondja, hogy keressük fel a vezetőjüket, akit nyugatra találunk meg. Ő a vezér érdeklődik, hogy kit tart fogva *Dominix*. Kérdezzünk rá *Equitus*-ra: szerinte ő lesz az, s hozzáteszi hogy a város alatt őrzik, s szükségünk lesz a *Dominix* testőrei vezérének kulcsára (Sorry, a nevére már nem emlékszem.) Menjünk vissza a városba, a kocsmárostól megtudjuk, hogy a gárdisták vezére tőle rendeli az ebédet. Ha akarjuk, mi elvihetjük neki (akarjuk).

A város ÉK-i részében él, 2 őr van a barakk előtt. Csak úgy mehetünk be, ha az ebédet visszük. Bemegyünk, megöljük, felvesszük a kulcsot. Járjuk sorra a még meg nem tekintett házakat: van egy fegyverüzlet, van egy ház, ahol egy ember ismer egy nőt, aki a közelben lakik, házvezetőnője volt, de ma már egy másik van (időnként fel is tűnik). Az említett nőt megtaláljuk egy másik házban, s ő (*Phila*)tudja, hogy a város alá a kiszáradt kúton át lehet eljutni, persze kötélen, amit el is ad nekünk. Szóval USE-oljuk a kötelet (*rope*) a kútnál (már volt róla szó), s lejutunk a katakombákba. Ez egy kegyetlen rész. Van vagy 40-50 kapu, s kapcsolók. A kapukból 4 fajta van: 2 féle lézer, 2 féle lecsúszó fal (tehát normál). Vannak kapcsolók, melyek több kaput is nyitnak, s ha nyitva van, akkor becsukják. Azért rossz ez, mert nem tudod, hogy melyik éppen kapu volt, rendszerint nem látni (nincs a képernyőn), csak a hangokból lehet következtetni, hogy hány, és milyen fajta kaput működtetett. Akkor járunk közel, ha a közpnti helyiségbe jutunk, ez egy nagy, üres terem, ahonnan sok folyosó indul ki. Északra vezető folyosók valamelyikén él egy rab, akit *Phila* látogatni szokott. Megemlíti, hogy van 3 jól őrzött cella, a jobb szélsőben van, akit keresünk, a másik kettőben szörnyeket őriznek a Mutáns Játékokra (akik a mutánsokkal küzdenek). A nagy terem délkeleti sarkából induló folyosón találunk a cellákra, de előbb 2 kaput ki kell nyitni, s a szögesdrótot a csípőfogóval elvágni (USE CUTTERS), majd a legközelebbi (jobb szélső) cellának nekimenve (melynek ajtaját automatikusan nyitja a megszerzett kulcs) beléphetünk, s ott találjuk *Equitus*-t. Ezzel a játéknak vége. A maradék a 2. introhoz hasonló endsequence: cruncholt szövege: kijövünk a főtérre vele együtt, *Equitus* előhurcoltatja *Dominix*-t, s felfedi a népnek, hogy *Dom* mutáns. *Lady Cassia* bejelenti, hogy mivel fia szabad, nem kényszeríti már *Dominix*, így nem támad meg senkit, sőt, legyen ezentúl minden ember, s mutáns barát. S ki volt az, aki ezt lehetővé tette? Szóval híresek leszünk. A mutánsok összehoznak egy nagy várost, ahol ők, mutánsok élnek. Boldogan élünk, míg meg nem halunk. Happy és The End, majd egy felhívás, hogy értesítsük az **Origin**-t a sikerünkről...

Ami kimaradt: Ha valakinek nekimegyünk, s sokáig nyomjuk felé a joy-t, úgy is lehet beszélni vele (nem kell 'T'-t nyomni). Ha valamelyik témából megtudjuk a kulcsinformációt, akkor az a téma eltűnik a kérdezhetők közül. Maradt nekem néhány: pl: *Urse*, *Zero Town*, szóval ez nem a teljes leírás, de így végig lehet játszani, s ez a lényeg.

• **Kis János, Budapest**

NEWS

Elég érdekes levelet kaptam, ugyanis *THE BAG* (of MFS TEAM) arról tudósít, hogy elkészítette a **SPY VS SPY 1,2,3**. konverzióját. Mondjuk az első & az utolsó nem új dolog, de az 1. most már hibátlan (IGEN! Ugyanis az eddigiekben volt hiba!) és a 3. többet tud, mint a rég volt *MUFFBUSTERS* á la *MUCSI* program. A második rész TELJESEN újdonság, az utántöltős TAPE verzió elkészült, a kazettások remélhető örömére. A lemezeseknek mostanában készül, mind a két (1541,/51) meghajtótípusra. Ugyancsak ő készített el egy **HOLLYWOOD POKER PRO 1551**-es verziót is, és a jövőben nekiáll a **TWIN DOWN**-nak és a **SUICIDE SOLUTION**-nak. Remélem nem csak tervez, hanem működik is a Mt. coder. YA!, van még **ACE+4 TRAINER** és **ADVANCED ACE 2**.is! Szerénytelen személyem pedig hosszú évek után leszállt a PC nyergéből, és PROGRAMOZOTT (!!!) a kis csöpségen (gy.k. PLUS4). Nnna, van valami **ELITE PLUS**, egyelőre még csak kis kezdő óvodásoknak, ugyanis SZINTE MINDEN fel van benne tuningolva. A kezdeti beállításoktól „már nem a gép, hanem a játékos akad ki...", de azért aranyos. Most csak azon tűnődök, hogy mit változtassak még meg, HE?! Na jó, inkább elhúzok a következő tudósításra.

DIGITAL BALL

Ez már egyszer volt a CoV-ban, sőt volt róla egy leírás IS, de nem teljes, mivel a játéknak van egy másik része is, legalábbis a megtört [*KNOFA és KNIPPER*] verzióban a sárkányt ábrázoló kép után **'SPACE'** a már ismertetett falbontó játék, de ha a **'RESET'**-et nyomjuk meg, akkor egy másik AMIGA-digis ügyességi játékot kapunk. Itt egy pattogó labdát kell vezetnünk, lebontva a fal egy részét. A feladat nem könnyű, ugyanis a labda egy adott irányba mozog és nagyon nehéz az irányítása, ez még nem lenne probléma, de igen ötletesen kis nyilak vannak elhelyezve a pályán, ezeknek, talán mondanom sem kell, nem szabad nekimenni. Irányítás: kurzor billentyűkkel vagy JOY. Jó kis game ez.

SPY VS SPY I.

GONDOLOM, most mindenki kissé dülledt szemekkel olvassa ezeket a sorokat, mármint hogy mi a francot keres itt ez az ősöreg program. Nos, tényleg elég régi, de a régi játék szerintem játszhatatlan. Egy játékos üzemmódban alig lehet kezelni, két játékos esetén is rossz a helyzet. A viszonylag új verziót *BAG* maestro készítette el, szerintem nagyon szépen, ez valóban a C64-es verzió!!! Mivel már egyszer írtam a 3. részről, most fogok pötyögni az előbbiekről is (...a második, egyben talán a legjobban sikerült rész is át lett írva!!! Sőt, kazettások IS használhatják — mivel nem fért ki a tárban). A lényeg, hogy két ügynöknek egymással versengve kell megtalálni 5 tárgyat (aktatáska, irat, kódkártya, igazolvány és kulcs), ill. meglépni a másik elől a stuffokkal, jegyet venni azon az ajtón át, amelyre repülőgépeket festettek — az introban *Joe Black* repülőn lóg meg, egy játékos üzemmódban *Fred White*-tal lehetünk. Külön kellemetlenség, hogy meghatározott időnk van, és ha nem teljesítettük a feladatot, felrobbanunk (mint a harmadik részben, csak ott a sziget vulkánja tör ki). Beállítások (játék elején) a JOY.2-vel, beállíthatjuk a játékosok számát, a nehézségi szintet, a gép IQ szintjét és hogy el legyen-e rejtve a kassza. Billentyűfunkciók: **'F1'** — minden a joy-jal működjön, **'F2'** — ...vagy billentyűzetről, **'F3'** — fehér (*Fred*) JOY, fekete (*Joe*) billentyűzet, **'HELP'** — ...fordítva, **'ESC'** — abort, új játék, **'RUN/STOP'** — pause, **'CLR/HOME'** — fx ki/be, **'INST/DEL'** — mx ki/be. *Fred White* JOY 2., *Joe Black* JOY 1.,



Billentyűzet:

Fehér		Fekete
Q	fel	O
A	le	L
Z	balra	.
X	jobbra	,

'Shift', ill. **'Space'** husáng használata, ha egy szobában vannak, egyébként kutatás, tárgy lerakása, fegyver elrakása, etc. 2x megnyomva válogathatunk a fegyverek között, ill. nézhetjük meg a térképet. FEGYVEREK: Bomba — kép vagy szekrény mögött hatásos, ha valaki ott kutatni kezd... Acélrugó — valamelyik berendezési tárgynál, szintén ciki lesz ott kutatni. Villanyáramfejlesztő — bezárt (!) ajtóhoz kell rakni, a kilincsre kerül, ellenfelünk kissé „fel lesz villanyozva", ha benyit... Pisztoly — szintén bezárt ajtóhoz, a pisztoly ravaszához és az ajtó kilincséhez kötözött spárga adja meg a dolog lényegét... A fegyvereket a **'SHIFT'** v. **'SPACE'**-szel rakhatjuk le, ill. vehetjük vissza. Vigyázzunk, hogy a saját csapdánkba NE essünk. Ha egy szobába összefutunk haverunkkal, akkor a husánggal lehet bunyózni (ez csak ilyenkor kerül elő), **'SHIFT'** (**'SPACE'**) fel-le fejütés, jobbra-balra a gyomrozás, ellenfelünk leverése után (...és ha kipróbálta egy csapdánkat) kis angyalként integet nekünk, miközben elszáll. FONTOS info, hogy elhagyja a nála lévő tárgyakat (magyarul nem árt néha felkeresni a pókot, hátha elcsaklizhatjuk így a cuccait)!!!

DOMINO

Erről a játékról legelőször IS annyit, hogy megegyezik a TV-2-ben látható szépséggel és tudtommal van C64-en is. Nos, ezt a „szépen" kivitelezett játékot *OMEGA* írta meg, a hanghatások és a grafika COOL & ACE! GONDOLOM MINDENKI képes dominózni, ha nem akkor... Tehát a szokásos játék, én csak a vezérlésre térnék ki. Ha az első három helyről hívunk (A,B,C) akkor +500 pont a jutalmunk, de ha kerünk a D,E,F helyekre is, akkor -100 pont levonás jár, ellenben D,E,F-ről való rakás +300 pontot eredményez! Az egyjegyű számok begépeléséhez mindig be kell írni eléjük egy nullát! Jolly meghívásához be kell gépelni a **'J'** betűt, a **'P-Q-R'** billentyűkkel pedig a dominókat hívhatjuk a **D,-E,-F** helyre. Az **'S'** a High-SCORES táblázatot adja, és a játék feladását jelenti, ugyanúgy mint a **'RUN/STOP'** (scores nélkül). Könnyen kezelhető, szórakoztató játék.!

TÉRVIHAR

Ez egy szöveges ADVENTURE, egy a sok közül, de legalább magyar nyelvű és elég izgalmas. *LAVINA* és *RACHY* kódolta. Az alaptörténet egy SCI-FI könyvből (??? átka) lett elcsenve, legalábbis NAGYON hasonlít rá. Szóval 2666-ot írunk, otthon szunnyadunk békében mikor, eljut hozzánk a telepatikus üzenet, hogy a tér és idő dimenziói összekeverednek egy kedves fáraó hagyatékaként, ez a térvihar. 3 tárgy oldja fel az átkot: a talizmán (egy gyűjtő házában van), a bíborkő (másik dimenzióban) és az arany szkarabeusz (piramisban). A szentély valahol a piramisban van... Teleportálódunk, és indul a játék. Hmmm... talán egy leírást megejtek róla! Később!

X-BÁZIS

Ez egy *ISMERETLEN* szerző, *TMTS* műve, valószínűleg *LAVINA* nyomdokaiba akar lépni, ugyanis nem sikerült rosszul, attól függetlenül, hogy szinte teljesen BASIC az egész — éppen ezért különösen ajánlott kezdő KALANDPROGRAM-írók figyelmébe! A kerettörténet a játék elején lévő introból IS kiderül — álomszép BASIC vonalak, egy gúlából kijön pár vonal egy másik gúlára, oda-vissza, na, a kisebbik gúla porrá válik, ez voltunk mi, ill. az űrhajónk... — a kerettörténetből pedig megtudhatjuk, hogy miután az **X-Bázis** (OOOPS! Ez volt a NAGY gúla.) mellett lerobbantunk, annak őrei elfogtak. Célunk elhúzni a bús francba. Egészen érdekes módon van megoldva a kezelés, először az igét kell begépelni **<RETURN>** azután a cselekvés irányát **<RETURN>** — és máris élvezkedhetünk.

FANCY WORLD

Szépen kivitelezett LOGIKAI játék, az intro is stílusos, egy acid-sprite kolbászolásával. Szóval a játék lényege: ...a baloldali mezőt ugyanolyanná kell alakítani, mint a jobboldalit. A joy-jal kell a nyilat arra az alakzatra vinni, amelyiket át akarjuk változtatni, FIRE! — és az aktuális figura + a körülötte lévők átváltoznak, sorrendben: négyzetből — háromszög — kör — rombusz lesz és ez törlődik is. A nehézség a szintnek megfelelően változik, megfelelő számú műveletet kell elvégezni. Pl. a harmadik szinten három alakzatot kell átváltoztatni, hogy a bal oldali ábra megegyezzen a jobb oldalival. Ha ezt szintidőn belül sikerül, akkor a BONUS TIME értéke hozzáíródik a pontszámhoz. Sikertelen próbálkozás esetén annyiszor lehet megnyomni az **'ESC'** billentyűt, ammenyit a RETRIES értéke megenged ... — SZINTE EGY AZ EGYBEN idéztem a program íróját, *GOTU*-t (*LBM crew*), aki egy megfelelő grafikájú és COOL! zenét tartalmazó gamet készített!

PROFESSIONAL AMOEBA

TCFS természetesen NEM ül a babérjain. MOST, talán éppen a legfrissebb logikai szépsége a **PROFESSIONAL AMOEBA**. Mit még ne mondjak, jól néz ki, mint általában MINDEN *TCFS* design. Gondolom a játék lényegét NEM KELL leírnom, MINDENESETRE bosszantóan jól játszik a gép!

DUOTRIS

TYCB egy ismerős játékkal rukkolt elő, ez már minimum a negyedik TETRIS: **HELIX, TETRIS, BLOCKOUT** ... etc! Az első kettő hagyományos, bár a TETRIS szebben van kivitelezve és jó a zenéje, a **BLOCKOUT** a régi PC-s mánia 64-es feldolgozásának nyomán készült 3D (három dimenziós) játék. Nos, ebben a játékban ketten IS lehet játszani, egy kb. **HELIX** kinézetű játékkal.

NINTENDO WORX

LAVINA játéka szépen elkészített introval és COOL! zenével indul, az ez után jövő grafika és zene IS isteni (itt a játék kezeléséről kapunk INFO-t, és kiválaszthatjuk az irányitás módját [kurzor+SHIFT — JOY1.] .A lényeg annyi lenne, hogy egy cementgyárban gályázunk, és cementet kell kiöntögetni a két szinten lévő négy tartályból, a szállítókamionok számára, miközben folyamatosan útántöltődnek. A cementet NE engedjük túlcsordulni, mert ráfolyik a vezetőre, és ne legyenek üresek a felső tartályok! Ezután kezdhetjük a játékot ... nos, azt lehetne hinni, hogy a grafika marad ugyanilyen ACE!, de SAJNOS nem így van. Mondjuk még így is jól néz ki, de az introkból szebbet várna az ember (szerintem *LAVINA* elúnta a dolgot), ettől függetlenül egy normális ügyességi játékkal lehet szórakozni, meglátjátok, megéri!

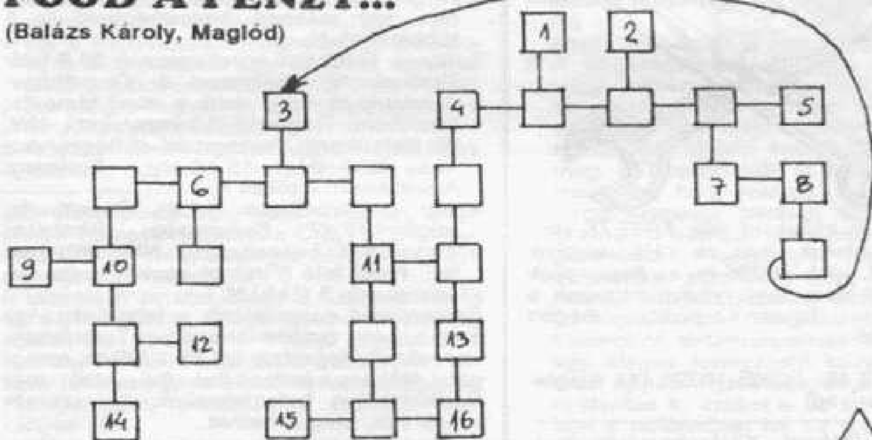
FLIPPER ENV. EDITOR

Nos, ez a játék kissé hasonlít a volt *MUCSI* féle alkotáshoz, a **NIGHT MISSION** c. flipperjátékhoz, ugyanis ugyanúgy tartalmaz egy szerkesztőt, csak kissé eltérő modon a többi flippertől, mi szerkeszthetjük meg az egész pályát. Kezelése NAGYON egyszerű, MINDENESETRE az elkészült pályán a jobb szélső részen lévő flipperütő + labda ikonra clickelve (JOY 2.) játszhatunk, kilépés a játékból (vissza a szerkesztőre) **'ESC'**. Mit is mondjak még erről az extrán kivitelezett *TCFS* játékról?! Nos: lesz leírás! YA!, készül egy olyan verzió, amely képes kimenteni a kész pályát!

• Jahny of Jahny crew©®™, Bp.

FOGD A PÉNZT...

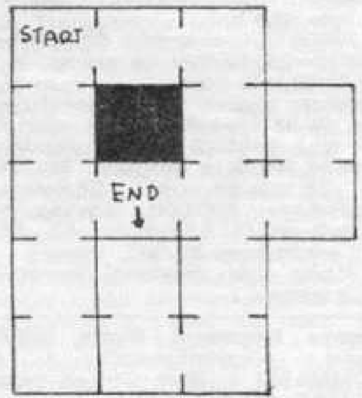
(Balázs Károly, Maglód)



1. Konyha
2. Nappali
3. Nyomornegyed
4. Kapu
5. Fürdőszoba
6. Tér
7. Pince
8. Raktár
9. Bódé
10. Start
11. Aluljáró
12. Iroda
13. Trafik
14. W.C.
15. Bordélyház
16. Kivilágitatlan tér

A NINJA KÜLDETÉSE

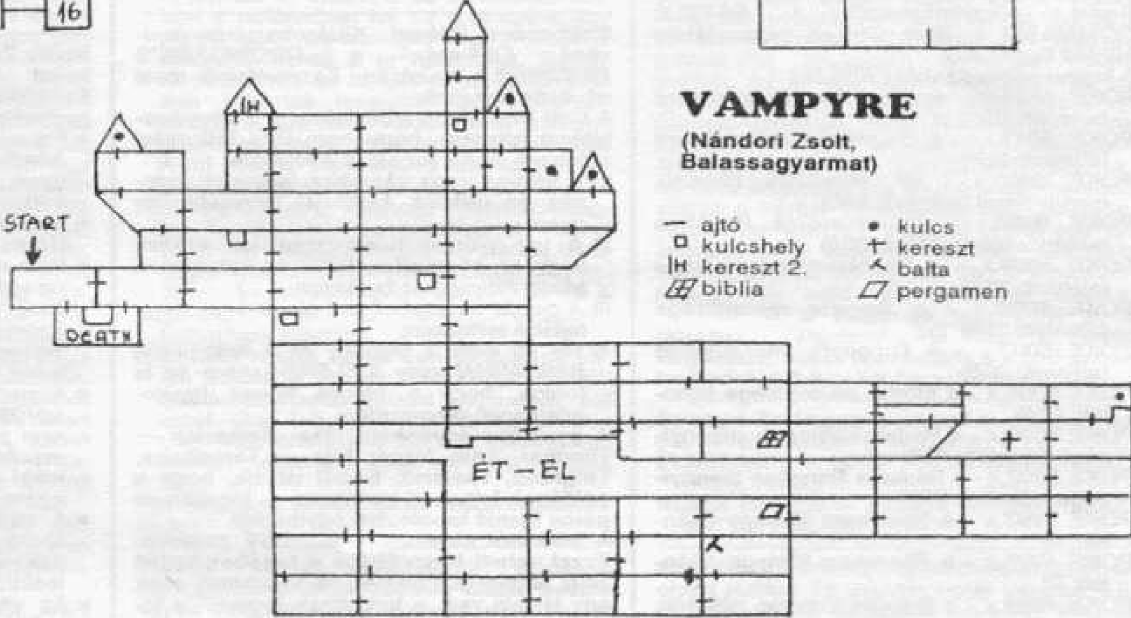
(JOKER Soft)



VAMPYRE

(Nándori Zsolt, Balassagyarmat)

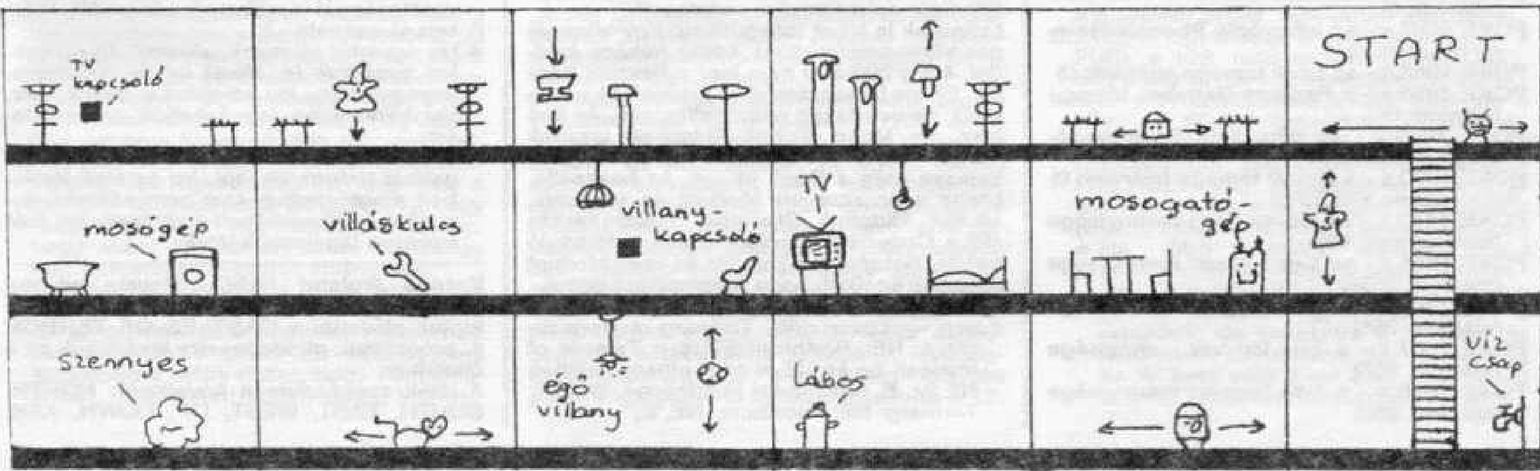
— ajtó
□ kulcshely
IH kereszt 2.
biblia
• kulcs
† kereszt
balta
pergamen



WALAKI

• TV kapcsoló — TV / villáskulcs — csap / villanykapcs. — villany / szennyes — mosógép / lábas — mosogatógép

(Szabó Sándor, Mezőberény)



ELSŐSEGÉLY



Ez most egy kicsit rendhagyó elsősegély lesz, mivel az utóbbi időben szépen felgyűlemlett az apróbb tippek, POKE-ok, cheat-ek, valamint a nagyobb TökMák anyagok között valahol félúton behatórolható információk mennyisége. Most ezekből csemegézünk.

A CoV 32-ben az Elsősegélyt PIGMY maestro **PIRATES!** tippjeivel fejeztük be. Most az ott abbamaradt infókhoz következik némi kiegészítés, természetesen C64-re:

Nézzünk példát a módosításra: 1050 földet akarunk: 1050/50=21, 21-t kell a 7.block 21.byte-jába írni;

2 FRIGATE-t akarunk: 62.byte-ba súlya: 240/10=24, 63.byte-ba száma: 2; 68.byte-ba: 5; 69.byte-ba: 5.

A státusz átírásánál néha lehet egy kis zavar, de az értékelésnél azt veszi figyelembe, amit beírtunk. A felosztandó pénzt 3 byte-on tárolja a program. Pl.: 54.byte-on 1, 55.byte-on 48, 56.byte-on 117 eredménye: 300.000,- egység, vagy pl. 54.byte-on 0, 55.byte-on 48, 56.byte-on 117 eredménye: 30.000,- egység.

A többit már mindenki kipróbálgathatja saját maga.

Nemes Raymond (From STRIDER of Gods), Nagykanizsáról a **BATTLE COMMAND** c. játék C64-es változatához küldött tippeket:

A fegyverválasztásnál FREEZE!

- POKE 4999,x - az ágyúlövedékek száma (ajánlott: 255)
- POKE 5011,x - a Slamlaser mennyisége (ajánlott: 255)
- POKE 5001,x - az infravörös Phoenix mennyisége (ajánlott: 255)
- POKE 5003,x - az infravörös Banshee mennyisége (ajánlott: 255)
- POKE 5009,x - a Phantasm mennyisége (ajánlott: 255)
- POKE 5008,x - a Spectre mennyisége (ajánlott: 255)
- POKE 5007,x - a Dragonfly mennyisége (ajánlott: 255)
- POKE 5004,x - a Mortar mennyisége (ajánlott: 255)
- POKE 5000,x - a Radaros Phoenix mennyisége (ajánlott: 255)
- POKE 5002,x - a Radaros Banshee mennyisége (ajánlott: 255)
- POKE 4997,x - a Slamlaser tömege (ajánlott: 0)
- POKE 4995,x - a Phantasm tömege (ajánlott: 0)
- POKE 4994,x - a Spectre tömege (ajánlott: 0)
- POKE 4993,x - a Dragonfly tömege (ajánlott: 0)
- POKE 4986,x - a Radaros Phoenix tömege (ajánlott: 0)
- POKE 4987,x - az infravörös Phoenix tömege (ajánlott: 0)
- POKE 4985,x - az ágyú tömege (ajánlott: 0)
- POKE 4988,x - a Radaros Banshee tömege (ajánlott: 0)
- POKE 4989,x - az infravörös Banshee tömege (ajánlott: 0)
- POKE 4990,x - a Mortar tömege (ajánlott: 0)

Játék közben FREEZE!

- POKE 1443,x - az üzemanyag mennyisége (a maximum: 48)
- POKE 1405,x - az 1-es fegyver mennyisége (ajánlott: 255)
- POKE 1406,x - a 2-es fegyver mennyisége (ajánlott: 255)
- POKE 1407,x - a 3-as fegyver mennyisége (ajánlott: 255)
- POKE 1408,x - a 4-es fegyver mennyisége (ajánlott: 255)

Játék közben időnként illik FREEZE-elni, és átírni ezeket max.-ra. Ha vettünk Slkamlaser-t, írjuk át 255-re, és kapcsoljuk be. Amíg el nem fogy, védve vagyunk a lövedékektől. Ezután pedig megint átírhatjuk 255-re.

Ezenkívül:

POKE 10719,48: POKE 10720,141 (végtelen üzemanyag)

Szókovács Róbert, Kazincbarcikán kedvenc C64-esén a **DOOMDARK'S REVENGE**-t nyüstölte. Észrevételeit most eljuttatta hozzánk:

A CoV-ban közölt leírásból arra a következtetésre jutottam, hogy nem jó a toborzási módszer. Íme a toborzás 4 feltétele:

1) A várban vagy városban legyenek katonák és nekünk 1140-nél kevesebb legyen;
2) A vár (város) tulajdonosa (az eredeti vagy az elfoglalója, tehát az aktuális) a *Moon Prince*-hez tartozzon;
3) A gazda és a toborozni akaró egyén egy fajtába tartozzon;
4) Ha az első 3 teljesül, és a fajta: *FEY*, *BARBARIAN* vagy *ICELORD*, akkor az is fontos, hogy a harcos típusa (gyalogos/lovas) egyezzen;

A gyalogos egyébként ritka: Barbarian — Tliorthar, Lare Neon; Fey — Tororthane, Thigrand, Tharand; Ebből látszik, hogy a példának felhozott Imorthron — Morildrane páros igenis toborozhat egymástól.

A leírásból kimaradt a 9... USE parancs. Ezzel veheti használatba a kezében tartott saját tárgyat a karakter. Mindenkinek csak egy tárgya van, a lordoknak fegyver, a főszereplőknek: Luxor, Morkin - Crown of..., Tarithel - Spell of Thigrorn (Morkinhoz röpíti), Rorthrow - Runes of Finorn;

Ha valaki tárgyról kap infót a tower-ban, az mindig a saját tárgyára vonatkozik.

Luxornak is lehet utánpótlása: Egy ellenséges várat ostromoljunk addig néhány lorddal, amíg 200-300 nem lesz a létszám benne. Ekkor Luxor támad (a többiek ki a várból!), és veszteség nélkül elfoglalja. Az övé lesz, és Moon Guard Riders-ek lesznek benne. Morkin kiszabadításához Tarithel keresse meg a Spell of ...-t, és használja. Utána szervezze be Morkint és várjanak. Miután kiirtottuk Shareth-t, Luxor kerítse elő a Crown-ját, menjen vissza a kiinduló helyre, használja a koronát és íme: Morkint kihoztuk anélkül, hogy megmozdult volna.

Ajánlott taktika:

1.nap — Luxor: SW, Torinarg-ot megszerezni, NE; Rorthron: Előre a Temple of Imelesh-be és NE-re néz, pihen; Tarithel: NE 2x, E, beszervezi Imorthorn-t, W, NW; Torinarg: NE; Imorthorn: NE, E;

2.nap — Luxor N-felé nyomul, az útvonal mindegy; Rorthron: beszervezi Kahudrarg-ot és Careneon-t (ha ott vannak, kb. 90 %), majd irány N, ameddig csak tud, minél gyorsabban; Tarithel: Carorthand-ot beszervezni, N, 2x NE (Flames of Dawn), 2x N, NE, Thormand-ot beszervezni, 4x W, 2x E, NE, Imulorn-t beszervezni, nyomulni N-ra; Imorthorn: beszervezni Tororthane-t, utána SW sokáig; Torinarg: 2x NE; Kahudrarg: 2x NE, N! (Fontos, különben Varangrand felapritja, így másnap beszervezhető...); A többiekkel: N;

3.nap — Rorthron: igyekezzen A 23,3 felé; Tarithel: N; Thormand & Carorthane: Varatrarg-ot, vagy csak a várát támadja; Imorthorn: Thigrand-ot beszervezni, NW, W; Kahudrarg: Varangrand-ot beszervezni, tankolni 15,13-on; Torinarg: Anvortheon; A többi N;

4.nap — Imorthorn: 14,21 Carorthane, majd 17,17 Berurmane; Rorthron: Imgorad-ot beszervezni, NE; Imgorad: SE, Firak felé (Firak-ot csak ő tudja beszervezni); A többi N;

Ezután már nagyon sok a lehetőség, így még néhány tanács: Shareth-et Talormiumban várjuk, legalább 20-25 1200-as sereggel. Néhány Icelord-dal (ha van) már Carildrim-ben beleköthetünk, ha szerencsénk van, meg is halhat...

Szőts Zoltán, Budapesten a stratégiai játékokat kedveli. A **STORM ACROSS EUROPE**-beli tippjeit ajánlja mindenki figyelmébe:

- Franciaország és Szovjetúnió elfoglalása: mindkettőnél a nagy pöttyös (nem a nagyon pöttyös) szektorokat és egy kis pöttyös szektort elég elfoglalni;
- Angliánál Londont (a nagypöttyös) és a fölötte lévő szektort kell elfoglalni;
- Németországot kéretik nem elfoglalni (szegény *Adolfkám megfordulna a sirjában*);
- Szovjetúniónál elég a csatlós államok fővárosait elfoglalni, de kéretik ezt sem tenni;
- A csatlós államok hadseregeit érdemes együtt harcoltatni, így egész erősek. Egyszer pl. keresztül vágták magukat Törökországon (végig bekerítve harcoltak), majd elfoglalták Sztálingrádot és így az egész Szovjetúniót;
- A szövetségesek (ha Anglia legdélibb szektorában van 1 szállító és 1 kétéltű hajója) onnan bármikor, bármennyi, bármekkora csapatot szállíthatnak;
- Az ejtőernyősöknek (ledobva) a partraszálláshoz nem kell kétéltű hajó (AMPH.);
- A légi hadviselést nem kell erőltetni;
- A helyőrségek sokszor, ha 10-70 %-os veszteséggel visszaverik a támadót, teljesen elvesznek;
- Ha egyedül játszunk, először az oroszokat támadjuk le. Mivel nekik sok nyersanyaguk van, így az mind a miénk lesz, így könnyedén legyőzhetjük az angolokat;
- Ha az angolokat irányítjuk, akkor jó nagy galibát tudunk okozni, ha az első lépésben megtámadjuk erre nem számító társunkat és jövendőbeli csatlósait. Így már egészen izgalmas a játék.

Veress ®oland (®ED), Pomáz cityben nem tudhatta, hogy pont ebben a számban fogjuk elővenni a **CASTLES OF TERROR** c. programot, mindenesetre leközöljük az ő ötleteit is:

A játék szókészlete a következő: NORTH, SOUTH, EAST, WEST, UP, DOWN, ASK,

ATTACK, BLOW, BREAK, CALL, CLIMB, CUT, DIG, DROP, EAT, END, ENTER, ESCAPE, EXAMINE, EXITS, FIGHT, GET, GIVE, GO, GRAB, HELP, HIT, INVENTORY, JUMP, KILL, LEAP, LIGHT, LOAD (GAME), LOOK, OPEN, PRESS, PULL, PUT, PUSH, QUIT, READ, REPLACE, RESTART (GAME), SAVE (GAME), SAY, SCORE, SHOW, SHUT, STAB, START, STRIKE, SWIM, SWING, TAKE, THROW, TIP, WALK, WORK.

Tippek:

- A kapun való átjutáshoz öljük meg az őröket;
- Az alagút elején úgy juthatunk túl, hogy a bunkóval leverjük a pókhálót. Az alagút végétől már ne menjünk tovább északra!
- A vermet nem tudjuk átugrani, nehéz cuccokkal megrakodva;
- Drakulához csak akkor mehetünk fel, ha már megöltük a pókot;
- Ha a könyvtárban megnyomjuk a koponyát & felveszünk egy könyvet, átmehetünk a kincseskamrába. Ha nem nyomtuk meg a koponyát, egy csapóajtón át a kínzókamrába esünk;
- A kínzókamrából nem nagyon sikerül kijutnunk, úgyhogy inkább kerüljük el;

ZÉ, Sopronban nem vette jónéven, hogy annyit összesüketeltünk a **CASTLES** leírásról a CoV 24-ben, ezért pár kiegészítést tett a posta szárnyaira:

A leírásban az volt, hogy a Fantasy World és a Real World között semmi különbség nincs. Ez 1 nagy *****ság! Ugyanis ha Fantasy World-re kapcsoljuk, akkor van néhány jellemző személy a Fantasy világából. Pl.: varázsló, asztrológus, tolvajok, sárkányok stb.

Velük is kapcsolatos az alábbi néhány történet:

1. Egy nap ilyen és olyan embereink jelentik, hogy gond van a Nemtudommilyen vármegyében a varázslóval, mert apró huncutságokat kotyvaszt össze, mint pl., hogy egy fekete felhő ereszkedett egy falura, madarakat reptet át a csatornán (talán kém?), ha megpróbáljuk színünk elé idézni, kiderül, hogy b***ik ránk, mert visszaüzen, hogy majd jön, ha ráér, ami nem éppen a közeljövőben lesz. Katonákat ne küldjünk, mert úgyis odavesznek. A madarakat lelőhetjük, de majd bejön reklamálni. Egyszer aztán váratlanul megjelenik, és arról ad hírt, hogy ott a környéke felé valami nemtudomhányezeréves szekta tartja klubgyűléseit és jó lenne tenni valamit ellene, mert nem tud tőle aludni a macskája. Ezzel már meg is oldódott a gondunk a rakoncátlan varázslóval, csináljunk bármit (kivéve a figyelmen kívül hagyást).
2. Történhet az is, hogy jön hozzánk egy asztrológus, akit felfoghatunk, és kikérhetjük tanácsait különböző ügyekben. Más hasznát nem láttam.
3. Még mindig Fantasy World-ban, jöhet egy pofa, egy csúnya képződmény, valami sárkány-nak nevezte, állandóan megijeszti a madárijesztőjét. Ezt a sárkányt kéne valahogy likvidálnunk. Nekem a következőképpen sikerült: addig küldözgettem oda a derék harcosokat (el is pusztultak mind egy szálig), mignem jött egy másik pofa, állítólag szakember a szakmában, azt mondta, hogy Süsüéket akkor lehet a legjobban kinyúvasztani, ha nem figyelnek oda (pl.: esznek). Hát ettől nem lettünk sokkal okosabbak, viszont, ha legközelebb jön egy pali a sárkány működéséről beszámolva, úgy már megjelenik egy olyan lehetőség, hogy akkor kapjuk el, mikor eszik. Így már hamarosan elkapják embereink.
4. Szintén Fantasy World, hogy emberevő óriások bandukolnak, fel-alá Európában, és a Franciák (ellenségeink) teljesen be vannak rezelve tőlük. Én nem léptem szövetségre velük (lehet, hogy nem is lehettek, már olyan régen volt!), küldhetünk kémeket, nem biztos, hogy vissza is jönnek. Mindenesetre, ha már közel vannak, riadt katonáink fognak befutni a trónterembe, akkor semmiképpen se próbáljunk egyezkedni velük, mert annál kevesebb emberünk tudja majd a várat védeni.
5. Ez már nem Fantasy World, hanem a mi kedves kisfiúnk. Ő most a nagy kicsapongások korát éli. Ezért olyan híreket kaphatunk felőle, hogy az egyik őr nővérével látták egy nap éppen jó hírű kocsmában. Érdekes dolgokat válaszolhatunk az őrnek, hogy a nővérét ismerve nem történhet semmi olyan. Viszont, ha legközelebb jön, akkor engedjük meg őrünknek, hogy ha még egyszer ilyet lát, kicsit „beszélgessen el” a mi kedves kis bogaracskánkkal. Egy éjszaka aztán a bogaracska véres fejjel jött haza. Sose kérdeztük meg, mi történt vele. A bogaracska egyik ügye ezzel le van zárva.
6. A bogaracska másik ügye az, hogy a nagy dorbézolásait nem nézi jó szemmel az ország, ezért gyorsan bízzuk őt az egyházra, akik majd elviszik kirándulni a szentföldre Mulató kedvű gyermekünket még a Szentföldről is kidobták (most mondjam, hogy miért?), és most hazahozta szaracén barátait. Egyszer aztán ezek a kedves szaracén bácsik és nénik „találkoztak valamelyik várurunkkal". Várurunkra bizonyára nagy hatással lehetett a találkozás, mivel eddig még csak 13 fogát sikerült megtalálnia az Albion különböző tartományaiban, ezért küldött egy ideges természetű követet, hogy ő most éppen fogat keres, és a király addig nyiffantsa ki ezeket a sz*racénokat. Ebben a pillanatban fut be a terembe egy másik várúr, és mondja, hogy ő majd jó katonává neveli a sz*racénokat. Bízzuk rá őket, mire az ideges természetű minden udvarias formulát mellékelve elbattyog a teremből. Viszont a sz*racénok többet már nem zavarják nyugalmunkat. A mi kedves kis aranyos stb. férg... bogarunk még igen.
7. A bogár, ugye, valahogy Franciaországba került, ahol összebalhézott valami nagy fejessel. Ennek persze párbaj lett a vége, amit a fiúnk természetesen megnyert, és most nagyon vadásznak rá a gallok, tehát jó lenne védelmet biztosítani számára.
8. Mikor Fantasy World-ben játszottam, jöttek különféle figurák, zavarosan dumáltak össze-vissza valami gonoszról, aki most akar felkelni, erre azt ügyre már nem volt energiám, de azt hiszem, ez sokkal nehezebb lesz, mint az eddigiek...

Egy jótanács: a tolvajokkal lépjünk szövetségre!

Várady Tamás, budapesti olvasónk mindig előszeretettel várta az **ELITE** puzzle egyes darabjait. Egy dologra nem kapott választ, így hát utánanézett:

A szupersorozatban végig valami homályos dolog volt az extra energiás tápegység kérdése. Egyesek azt mondták (1,75), hogy „dupla gyorsasággal töltődnek az energiabankok", mások pedig „kedves szerkentyűm nem csinált semmit". Most itt jön a korrekció. Tatatataaaam.

Ugyebár, ha egy jószándékú kalóz éppen sorozatot indít felénk (pajzsok, 1234, energiabankok max.) megpróbálunk kitérni az útjából. Ez nem sikerül, az egész mellső pajzsot elveszítjük. (Az energiabankok épen maradnak tehát 1234. energiabankok max.) Ekkor a maximumon lévő energiabankok elkezdik feltölteni a pajzs sérüléseit. Közben a kedves kalóz (nevezzük mondjuk Asp mkII.-nek) szembe kerül, és újabb sorozatot indít mellső pajzsunk felé. Nem tudunk kitérni útjából, teljes sebességgel a lövedékekbe rohanunk. Ratatatatatataaaaaam!!!! Az eddig félig feltöltött pajzs véglegesen 0-ra redukálódik és a 12. energiabankunk is tropára megy. A Cobra elkezdi feltölteni a 2. majd az 1. energiabankot. Miután ezek feltöltődtek, ezek UTÁN nyúl a kiégett energiapajzshoz. Ha a csata alatt lett volna Extra Energy Unit-unk, a Pajzs és az 1,2 energiabank halála után (2. sorozat) a Cobra elkezdte volna tölteni a 2. majd az 1. energiabankot, és KÖZBEN az E.E. Unit pedig a mellső kiégett pajzsot. Így tehát a pajzs az energiabankoktól TELJESEN FÜGGETLENÜL az E.E.U. segítségével töltődik. Ennyi.

Ezt Amigán tapasztaltam!! (Lehet, hogy jó más gépekre is, de azokkal még nem játszottam.)

Volt valaha egy **Spikey in Transylvania** leírás is, igaz TökMák, de elég volt ahhoz, hogy többen tollat ragadjanak némi kiegészítésekkel. Ezek közé tartozik **Gyurics Krisztián** is Üllőről:

A COV 23-ban olvastam egy leírást a Spikey in Transylvania című játékról, és lenne hozzá-fűzni valóm. Ott az illető azt írta, hogy a csont, a fáklya, és az ágyúgolyó nem jó semmire. Én márpedig azt mondom, hogy ez nem igaz. Na most figyeljen mindenki!

Fogjuk az ágyúgolyót, és a fáklyát, és menjünk oda ahol az ágyú van. Az ágyúgolyót tegyük a szikla mellé (elé), és tegyük (bocs toljuk) rá az ágyút. Majd erre a két „izére" tegyük rá a fáklyát. Ha jól csináltuk, hallunk egy durranást, (durr!!!) és megnyílik előttünk a föld. Menjünk be! Itt egy kutya fogad bennünket (vau-vau). Ha nincs nálunk a csont, az pech. Ha nálunk van, akkor tegyük le a szoba közepére és csaljuk oda a kutyát. A kutya felveszi a csontot, és mehetünk tovább, jobbra. A következő szobában ismét jobbra, és a következő szobában be az ajtón. Ha bementünk ismét jobbra, és ismét jobbra. Unalmas, nem? Na itt bemegyünk az ajtón, és bent felvesszük a Walkmant (Personal Stereo). A kulcsot is felvehetjük, de nem lényeges. Ha ez megvan, menjünk vissza a várba. Pontosabban a börtönbe. Rögtön az első (1) bellánál járkál egy őr. Szerinte nagy a csend idelenn. Zajt nem tudunk csapni, de nálunk van a walkman. Adjuk oda neki. Jé, a bácsi elment! Nyissuk ki a cellát és már vége is a játéknak. Figyelem! Ha ezt a cellát kinyitottuk, akkor nem fontos a másik őrnek bort adni. Azt a cellát hagyjuk a fenébe.

Sponga Balázs gyáli olvasónk pár Amigás pályakódot juttatott el hozzánk:

FLASBACK — LOUP, CIKE, GOOD, SPIZ, BIOS, HALL;

ALIEN BREED — XXDFA, LAEEA, ATKAA, UYTTA, PPEAB;

Kiss Ákos barátunk Debrecenben újabban olyan játékot űz velünk, hogy hetente küldözgeti újabb és újabb leveleit, melyek minden kommentér nélkül PC-s tippeket tartalmaznak. Most ebből ollóztunk:

SIM CITY — A SAVEGAME file-ban a pénz a 6.szektor 36-39. byte-jában állítható át.

ELITE — Ugyancsak a SAVEGAME-ben a FUEL a 123. byte-on tuningolható (FF), míg a név a 149-156 byte-okon írható át.

ATAC — A SAVEGAME 04-23. byte-jain a név, az 50-51. byte-okon az ENEMY KILLS (7F), az 52-53. byte-okon a CIVILIAN (00), míg az 54-55 byte-okon a FRIENDLY (00) paramétereit állíthatjuk át. • A kommandós tagok neve előtt (ECHO stb.) 2-vel, ha 01, akkor él a pasi;
- Ha több repülőt, esetleg heli-t akarunk, akkor: repülő esetén a 'HA'-'HH'-ig a 'H' betű előtt 2-vel írjuk át a $78-at $73-ra. Így több lesz a repülőnk, de kevesebb a heli-nk. Ha több heli-t szeretnénk, az 'AA'-'AH'-ig az 'A' betű előtt 2-vel írjuk át a $73-at $78-ra. Több heli, kevesebb repülő.

KÖZÜLETI hirdetési ajánlat
Érvényes: 1993. 03. 15-től

Színes felületek:

Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/1 oldal	**40.000,-**
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/2 oldal	**22.000,-**
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/4 oldal	**13.000,-**
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/8 oldal	**8.000,-**
Borító belső (B/2 vagy B/3) 1/16 oldal	**5.000,-**
Belső oldalak:	
1/1 oldal	**30.000,-**
1/2 oldal	**17.000,-**
1/4 oldal	**10.000,-**
1/8 oldal	**6.000,-**
1/16 oldal	**4.000,-**

Az árak ÁFA nélkül értendők!

A lapok belső hasznos tükörmérete: 180 x 270 mm. Az 1/4, 1/8 oldalak álló és fekvő kivitelben is megrendelhetők. Tájékoztatásként közöljük, hogy az 1/16 oldal egy lap alján mintegy 2 cm magas 18 cm széles zárt felületet jelent.

Kedvezmények:

3-szori lekötés és előre fizetés esetén 10 %
5-szöri lekötés és előre fizetés esetén 20 %
7-szeri lekötés és előre fizetés esetén 30 %

Járulékos díjak:

Ha nem kész reklámanyagot kapunk, vagyis a kivitelezést nekünk kell megoldani, a hirdetési díj 10 %-át pluszban felszámítjuk.

COM-WARE Kft, Budapest, Pf.: 363. 1519

APRÓHIRDETÉSI FELTÉTELEK MAGÁNSZEMÉLYEK RÉSZÉRE:

Nem kereskedelmi jellegű apróhirdetések:
Minden megkezdett 25 szó után 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Nem számítjuk kereskedelmi jellegű apróhirdetésnek ha valaki pl. számítógép konfigurációjától kíván megszabadulni.

Kereskedelmi jellegű hirdetések
Szavanként 28,- Ft + ÁFA = 35,- Ft (Ebbe nem számít bele a név, cím, telefonszám, írásjelek). Ide soroljuk azokat a hirdetéseket, amelyben pl. valaki programot kínál eladásra, vagy egyéb hardware kiegészítőket (pl. saját készítésű cartridge-eket) kínál nagy választékban.

Egyéb szolgáltatások:
Expressz (a következő nyomdába kerülő CoV-ba biztosan bekerül): 120,- Ft + ÁFA = 150,- Ft
BOLD szedés (vastagított betűkkel): 50 % felár; *ITALIC* szedés (dőlt betűkkel): 50 % felár; Keret: 100 % felár
A hirdetési díjat az impesszumban közölteknek megfelelően kérjük feladni. Ezt követően a hirdetés szövegét, az egyéb szolgáltatásokra utaló egyéb közlést, valamint az ennek megfelelő díj befizetését igazoló szelvényt (vagy annak másolatát) levélben a következő címre kérjük küldeni: COM-WARE Kft. Budapest, Pf.: 363. 1519.

64 software

64-es kazettások! Program hegyek! Legolcsóbban tőlem. Bélyeges borítékért listát küld: Szűcs Sándor, Jánoshalma, Pf.: 18. 6440

• 576-ban megjelent, egyéb C64-es programok eladása lemezen-kazettán. Lemezes programok kazettás változatai! **Deutsch Szabolcs**, Zalakaros, Fő út 19. 8749. Tel.: (06-93) 18-481.

• C64-re kazettás játékprogramok eladása olcsón! **Huszti Győző**, Tatabánya, Mártírok útja 54. 8/2. 2800

• C128/64 gépre programokat adok-veszek-cserélek. 11.000 programom van. Cím: **Járóka László**, Budapest, Pf.: 102. 1576.

• **POKE**-ok eladók C64-re! (700 db.) **Hillcser Ferenc**, Budapest, VI.Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.

• C64-en programcsere lemezen. Megvan: Bard's Tale II., F-14 Tomcat, Dragon Wars és még sok jó program. Cím: **Szabó László**, Hajdúböszörmény, Györössy kert 14. 1/5. 4220

• Keresem a Doomdark's Revenge hibátlan példányát C64-re. **Somogyi Miklós**, Porva, Bakonyér köz 6. 8429

• Játék-és felhasználói programok eladók! Bélyeggel ellátott válaszborítékért listát küldünk. Kérjük tüntesse fel a gépe típusát és a hozzá tartozó perifériákat.
(C64 szekció) **Borbély Balázs**
(Bumblee Bee), Budapest, XI.Sáfrány u.44. 1116. Tel.: 162-7724.

• Keresem a következő programokat 64-re magnóra: Risk, Monopoly, Hero Quest 1-2, Feudal Lords, Budokan, Katakis, Second World. **Gyérik János**, Balassagyarmat, Mártírok útja 74. 2660

• C64 programok eladása, cseréje, főleg lemezen. A kiszolgálás gyors és precíz. Cím: **Varga Szabolcs**, Pécs, Rákóczi út 28. 7623. Tel.: (07-72) 36-275.

• C64-es vagy? Ha írsz, elmondom, hogy hogyan lehet 100,- Ft-ért 20 lemeznyi programot szerezni. Csak lemezesek írjanak. Válaszborítékot küldj! **Szabó László**, Hajdúböszörmény, Györössy kert 14. 1/5. 4220

• Hi! Itt a PC-C64 Boys! C64-en programeladás lemezen, kazettán. Csere is lehetséges. Listát és válaszborítékot küldj! **PC-C64 boys**, 5940 Tótkomlós, Kölcsey u.15. Tel/FAX.: (06-68) 85-710.

• Helló! Programcsere C64-en lemezen! Lista + válaszboríték = előny! Aki küldi az Adventure Writer c. kalandjátékkészítő program leírását, vagy a Super Mario c. programot, nem fogja megbánni!!! **Mészáros Krisztián** (The Finnish Guy), Bicske, Nefelejcs u.8. 2060. Tel.: (06-22) 350-450.

• C64-es, lemezes kontaktokat keresek. Szükségem lenne minden hónapban a legújabb programokra. Főleg olyanok jelentkezését várom, akik elsőkézből szerzik a programokat. Jelentkezni az alábbi címen árajánlattal és egy listával lehet: **G.P.Studió**, Békéscsaba, Andrássy 18/A. 5600

• YIKES! Itt a RAPPER AGAIN! C64-es programok cseréje, eladása. Színvonalas SWAP! Itt a cím, ha levelet akarsz kaparni: **ISCH-CREW**, Budapest, XX. Kossuth Lajos u.36. V/59. 1204

• Figyelem! C64-re lemezen a legújabb programok hatalmas választékban, rendkívül kedvező feltételekkel kaphatók. **Frankó Vitaly**, Békéscsaba, Andrássy 18/A. 5600

• C64-es utántöltős programok eladása, cseréje kazettán. Válaszborítékért lista, valamint régi és új kalandjátékokat keresek. **Ternák, Sándor**, Fegyvernek, Előre út 1. 5231

• C64-re keresem a következő programokat: Elvira I-II-III, Test Drive III (nem a GPC), Battle Command, Pool of Radiance sorozat. Csak csere érdekel, listát kérek. Címem: **Fikner Károly**, Komárom, Madách Imre út 6/B. 2900

64 hardware

• Cartridge-ek megrendelhetők: **Hilcser Ferenc**, Budapest, VI.Podmaniczky út 27. 1067. Tel.: 132-74-73.
• Eladó egy C64-es konfiguráció: alapgép + magnó + monitor + 2 joystick + játékkazetták + szakkönyvek. Irányár: 28.000,- Ft. Érdeklődni: **Bányai Péter**, Miskolc-II., Klapka Gy.u. 28. 9/3. 3524. Tel.: (06-46) 360-843.
• Sürgősen eladó egy C64 + 1541 floppy + 100 lemez + Action Cartridge Plus + 2 joystick + Commodore 1802 color monitor + szakkönyvek. Árajánlatot a következő címre kérek: **Milesz Krisztián**, Budapest, XIV.Gödöllői u.171. 1141
• Eladó egy C64/II. + magnó + cartridge + reset + Quickjoy V. + kb. 400 program 20 kazettán + 1001 játék I-V. + sok szakirodalom. Érdeklődni lehet levélben: **Tóth Károly**, Ócsa, Damjanich út 7. 2364
• Eladó egy Action Replay Mk.VII. 2.500,- Ft-ért. Cím: **Vadász József**, Gyöngyös, Mérges u.15. 9/54. 3200
• Szuperjó C64—II., 1541-es drive, rengeteg extrával (joy, egér, paddles, power cartridge, sok lemez, játék-és felhasználói prg.-okkal, lemeztartó, szakkönyvek, esztétikus tárolódoboz) 22.000,- forintért eladó. Cím: **Paksi Gábor**, Székesfehérvár, Engels F.u.10/A. 8000. Tel.: (06-22) 311-780.

Amiga

Amiga programok hatalmas választékban! 3.5" és 5.25" lemezek kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• Eladó Amiga 500-as + memóriabővítő + 1084S monitor. 1 év garanciát adok hozzá. Az egész egyben csak 66 ezer Forint. Valamint 5.25" külső drive, video- és hangdigitalizáló eladó. Cím: **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182
• Amiga programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.
• Játék-és felhasználói programok eladók! Bélyeggel ellátott válaszborítékért listát küldünk. Kérjük tüntesse fel a gépe típusát és a hozzá tartozó perifériákat. (Amiga szekció) **FRIEND TWO CREW**, 1399 Budapest, Pf.: 701/55.
• YIKES! Itt a RAPPER AGAIN! Amiga programok cseréje, eladása. Színvonalas SWAP! Itt a cím, ha levelet akarsz kaparni: **ISCH-CREW**, Budapest, XX. Kossuth Lajos u.36. V/59. 1204
• Olcsón eladó! Csak most! Eredeti gyári Action Replay II.: 5.000,- Ft. 2-8 MByte-os memóriabővítő (SIMM modulos): 18.000,- Ft. A bővítő további csatlakozást is lehetővé tesz, pl. Winchester illesztő, Action Replay stb. 1 MByte SIMM modul: 3.000,- Ft. 2.05 Kickstart ROM átkapcsolható: 4.000,- Ft. TXT dekóder: 4.000,- Ft. Winchester illesztő, autoboot-os: 8.000,- Ft. 80 MB-os Winchester: 17.000,- Ft. A fenti árak irányárak. Az egész egyben csak 48.000,- Ft!!! **Valent Zsolt**, Zsámbék, Józsefvárosi ltp. 1/A. 2/2. 2072
• Eladó Amiga 500 (1.3-as 1 MB) PC—AT kártyával, 5.25" külső drive-val, STAR LC-10 printerrel, 300 lemezzel, TV modulátorral és egyéb tartozékokkal. Cím: **Szentmiklósi István**, Budapest, VII.Erzsébet krt. 48. 1073. Tel.: 122-3876.
• Amiga programok eladók! 15,- Ft/lemez. Listához, tájékoztatóhoz szükséges 3.5"-os lemez és bélyeg! **Bogár József Zsolt**, Budapest, XVIII.Széchenyi utca 28. 1183
• Alig használt Amiga 500 1 MB RAM-mal, RF modulátorral, lemezekkel olcsón eladó. Érdeklődni lehet esténként a **(06-46) 321-698**-as telefonszámon.
• Amigára több, mint 200 lemez (3.5" DS/DD) programokkal eladó. NONAME 45,- Ft/db; márkás (SONY, 3M) 55,- Ft/db. Ha listát kérsz, küldj lemezt. **Ifj. Borbás István**, Zákányszák, II.k.404. 6787
• Eladó Amiga 500 (1.3-as, 1 MB ram chip/fast + óra) + egér-joystick közösítő + Profex 3.5"-os külső drive 45.000,- Ft-ért, Commodore 1084S sztereo monitor 25.000,- Ft-ért, 500 db. lemez a legújabb programokkal 25.000,- Ft-ért. Ez mind együtt az 500 lemezt is beleszámítva csak 70.000,- Ft!! Érdeklődni levélben: **Bandi Zsolt**, Orosháza, Rákóczi út 20. II/7. 5900.
• Amiga 500 1MB, nagy floppy, Action Replay Mk.II., 150 lemez, újságok és könyvek eladók. **Krizsán Csaba**, Debrecen, Lehel út 24. VII/52. Tel.: (06-52) 16-899.
• A legújabb Amiga programok 30,- Ft/disk áron eladók. Minden programhoz leírást adok! Írj, vagy gyere! Korom Mihály, Budapest, III.Bécsi út 281. 1037.
• Amiga programok eladók, magyar nyelvű is! Felbélyegzett borítékért listát küldök. **Lavrincsik András**, Budapest, IV. Bocskay út 21. 1043
• Amiga 500 (1.3-as) 1 MB-ra bővítve, órával és kapcsolóval, 2 db. mikrokapcsolós joy, mouse pad, könyvek és 150 lemez játékkal (46.000,-) + Commodore 1084S sztereó monitor szűrővel (26.000,-). A kettő együtt 70.000,-. 3.5" külső drive kapcsolóval (8.000,-). Az egész együtt csak 75.000,- Ft. Érdeklődni hétvégeken lehet a (06-62) **381-777**-es telefonszámon.

Amiga programok nagy választékban eladók. Kérésre listát, és árajánlatot küldök. **Lajos Róbert**, Szeged, Szilléri sgt. 24/A. II/6. 6723. Tel.: (06-62) 328-199.

• Amiga 500 bővítővel, modulátorral, külső drive-val, programokkal, joystickkokkal eladó (Ha kell, elviheted az összes 576 KByte-ot is). **Barta Tamás**, Budapest, II. Muraközi út 3. 1025. Tel.: 1359-056.
• Eladó Amiga 500-as, memóriabővítővel, modulátorral, 20 db. lemezzel, csak együtt 40 ezer forintért. Cím: **Sashegyi Zsolt**, Pécs, Magaslati 45. 7625. Tel.: (06-72) 30-487.
• Amiga programok másolása olcsón, hatalmas választékban. Üres lemezre listát küldök. **Temesvári Szabolcs**, Budapest, XVII. Borsó u.48. 1173. Tel.: 1788-443.
• Amiga 500, vagy 500+ számítógépen futtatható, elsősorban felhasználói-, de kaland-, stratégiai stb. programok, vagy részletes leírásait keresem: bármilyen nyelven. Minden megoldás érdekel! **Újfalusi Elek**, Budapest, Dombtető u.10. VI/27. 1108. Tel.: 158-1414.
• SZUPER 93-as és régebbi AMIGA programok eladók. Tomaskovics Kristóf, Budapest, XIII.Zsinór u.9. 1135. Tel.: **1885-131 (Molnár** lakás)
• AMIGA diskjeim, diskboxaim eladom. **Jancsó Ákos**, Budapest, XII.Arató u.29. 1121. Tel.: 165-65-34.
• Eladó: AMIGA 500 + 512 KByte bővítő + Commodore 1084S (színes, sztereo) monitor (külön-külön is). **Cserhalmi Miklós**, Budapest, II. Keleti Károly u.43. 1024. Tel.: 1356-386.
• AMIGA-hoz fél éves 3.5"-os ROCTEC külső lemez egység eladó. Tel.: 1406-566 **(Lénárt)**
• Amiga programokat nagy választékból cserélek, eladok. **Ferenczy György**, Telefon.: Bp. 1381-822.

PC

• IBM programokat nagy választékból cserélek, eladok. **Ferenczy György**, Telefon.: Bp. 1381-822.
• IBM programokat cserélnék. Listát kérek, és küldök. Cím: **Németi Ferenc**, Budapest, XVIII. Nagyenyed u. 8/A. 1182

IBM programok széles választékban kaphatók! **Dikó István**, Budapest, V. Veres Pálné u. 9. 1053. Tel.: 137-3193.

• IBM PC programok hatalmas választékban olcsón eladók! **A-BOX**, 1399 Budapest, Pf.: 701/783.
• IBM AT programokat cserélnék! 1.44 MByte drive IBM-hez eladó! Garanciális! **Jófejy Lajos**, Budapest, XI.Bartók Béla út 29. III/2/a. 1114
• IBM programok hatlmas választékban olcsón eladók. **Szabó Attila**, Budapest, XIV. Ond vezér út 27. VIII/35. 1144
• PC-s kontaktokat keresek. Szükségem lenne minden hónapban a legújabb programokra. Főleg olyanok jelentkezését várom, akik elsőkézből szerzik a programokat. Jelentkezni az alábbi címen lehet: **Várhelyi Zoltán**, Békéscsaba, Rezeda utca 2. 1/4. 5600
• IBM játék- és felhasználói programok kedvező áron eladók! Kérésre listát küldök. **CARTEL CORP.**, Hajdúszoboszló, Ádám u.27. 4200. Tel.: (06-52) 62-763.
• EGA színes monitor sürgősen eladó. Utánvétellel elküldjük. Érdeklődni: **Mészáros Csaba**, Debrecen, Teleki u.32. F/2. 4024. Tel.: (06-52) 68-834 (du. 2 órától).
• Programcsere PC-n. Lehetőleg olyanok kíméljenek, akik csak 1-2 lemeznyi anyagot akarnak cserélni, tudjátok: Öreg kalmár nem sz**** már. **Wilhelm Tibor**, Gyönk, Ady 13. 7064

PC-re legújabb programok, hatalmas választékban alacsony árakon kaphatók. **G.P.Studió**, Békéscsaba, Andrássy u.18/A. 5600. Tel.: (06-66) 328-242.

• Eladó gyári, originál **AdLib** álsztereó hangkártya 1 év garanciával. 11 FM hangcsatorna, vonalkimenet és hangszórókimenet, 4 W csatornánként, MINI HIFI hangszórópár 5.380,- Ft-ért.
SoundBlaster 2.0, ugyanez + mikrofon & vonalbemenet + 4 digi csatorna, Joystick/MIDI port, 2 Mbyte segédprogram. Ára: 11.880,- Ft.
SoundBlaster Pro, 8 bites sztereó hangkártya 19.900,- Ft-ért.
SoundBlaster 16 (16 bites konverzió) 36.000,- Ft-ért. Tel.: (06-1) 147-1167 (**Frank Tamás**, 17 óra után)

FIGYELEM! PC-re új, színvonalas programokat adok-veszek-cserélek, 1,44-es lemezeken is. Ha szükséged van a legújabb, garantáltan vírusmentes programokra, feltétlenül írj! **PHOENIX Company Games**, Békéscsaba, Derkovits 3. F/1. 5600

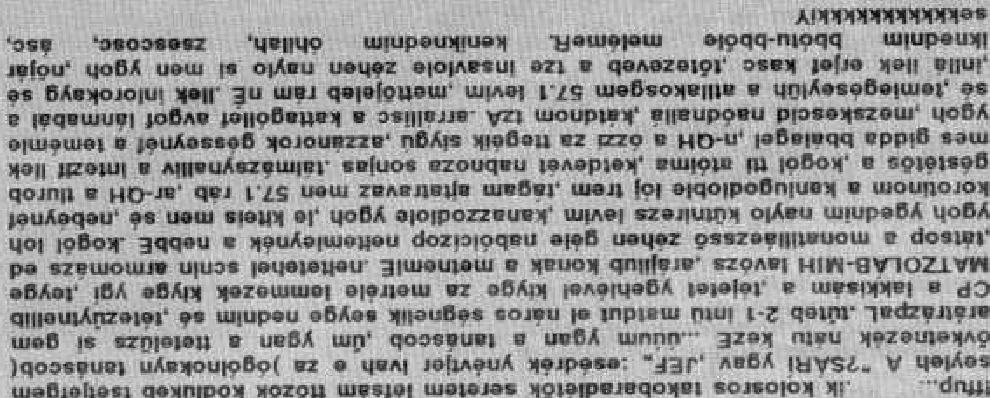
• Hi! Itt a PC-C64 Boys! PC-n programeladás 3.5" lemezen. Csere is lehetséges. Listát és válaszborítékot küldj! **PC-C64 boys**, 5940 Tótkomlós, Kölcsey u.15. Tel/FAX.: (06-68) 85-710.
• Eladó egy 286/16 MHz AT számítógép 1 MB RAM-mal, 1,2 FDD-vel, Hercules monitorral, 101 gombos billentyűzettel, fél év garanciával 35.000,- Ft-ért. Cím: **Barta Ákos**, Bélapátfalva, Apátság út 11. 3346
• IBM PC programok hatalmas választékban a legolcsóbban eladók. **Völgyesi István**, Budapest, XIII.Tomori u.21. VIII/48. 1138. Tel.: 1406-126.

Plusi és társai

• Plus/4, C16-os színvonalas programok olcsón eladók. '91/92-es. Hatalmas választék. Lemezen, kazettán. Minőség, megbízhatóság. Válaszborítékért küldök listát. **Tisóczki Tamás**, Kiskunfélegyháza, Szent Imre herceg u.35. 6100

Egyéb

• Spectrum 48/128K programok óriási választékban eladók! Több, mint 3.000 program közül választhatsz! Címem: **Soós Tamás**, Vác, Kiskörút 17. 2600. Tel.: (06-27) 11-901
• ELADÓ egy alig használt ENTERPRISE 128K + magnó + joystick átalakító + joy + 20 kazetta programokkal + SpV összes száma + szakirodalmak. Érdeklődni levélben a következő címen lehet: **Tomaskovics Kristóf**, Budapest, III.Szőlő u.90. II/12. 1032
• Spectrumra újság kazettán megjelent! Válaszborítékot küldj. **Sepsik Bence**, Budapest, VIII.Kis stáció u.5. 1082
• Eladó a CoV 1-30-ig, illetve az 576 KByte, SpV és az 1001/2,3,4,5. Ja, és még a CoV Évkönyv'91 is. Nevem és címem: **Demeter János**, Mátészalka, Ifjúság tér 2. 4700. Tel.: (06-44) 13-768.
• ENTERPRISE számítógép magnóval, beépített joystickkel, kazettákkal, szakkönyvekkel újszerű állapotban olcsón eladó. Címem: **Kálmán Zsolt**, Üllés, Felszabadulás u.88. 6794


!!fup... .ik kolosros takobaradiétök seretém léfsám ttözök ködlükeb tsétjefgem seyleh A "?SÁRI" ygav ,JEF„ :esédrék ynévtjer lvah e za)ógólnokayn tanáscob(övketnezék nátu kezE ..úúum ygan a tanáscob ,úm ygan a ttetelüzs si gem arátrázpaL .tüteb 2-1 intü matdut el náros ségnelik seyge nednim sé ,tétezúytnellib CP a lakkisám a ,téjetet ygehlével kiyge za metréle lemmezek kiyge ygi ,teyge MATZOLÁB-MIH lavózs ,arájlub konak a metnemiE .neltetehel scnin armomázs ed ,tátsop a monatiláezssó zéhen géle nabóicízop neltemleynék a nebbE .kogól loh ygoh ygednim naylo kütnirezs levim ,kanazzodiole ygoh ,le kiteis men sé ,nebéynéf korotinom a kaniugodioble lój trem ,tágam ajtatravaz men 57.1 rab ,ar-QH a tlurob géstétös a ,kogól tti atóima ,ketdevét nabnoza sonjas .talmázsynalliv a intezit llek mes gidda bbalagel ,n-QH a ózzi za ttegéik siygú ,azzánorok gésseynéf a temémle ygoh ,mezskescid naódnallá ,kátdnom tzA .arrállisc a kattagóllef avgof lánmabál a sé ,temiegéseylüh a atlilakosgem 57.1 levim ,mettöjeleb rám nÉ .llek inlorokayg sé ,inllá llek erjef kasc ,tótezeveb a tze insavlole zéhen naylo si men ygoh ,nöjár iknednim bbótu-bbóle meléméR. keniknednim óhilah, zsescosc, ásc, sekkkkkkkkkkiY

Hangkártya-csata
(újabb felvonások)

CoVboy: Nagyon érdekesen alakult az utóbbi idők levéltermése. A hangkártya-csata témában közölt irományok sokak nyugalmát felbolygatták, nem csoda, hogy kaptunk hozzászólást a témához bőven. Elsőként következzék a CoV 29/30-ban megjelent cikk szerzőjének reagálása 'enrik CoV 31-béli szereplésére:

Hi CoVboy!

A Hangkártya csata #2 igen érzékenyen érintett. Nem a kritikával van bajom, hanem a hangnemmel. Ráadásul nem volt sok alapja kötözködni, mégis az egész ügy lett beállítva, hogy amit én írtam, az nagy baromság, annyiban persze igaza van, nem kellett volna annyira „anti-bonyolultan" fogalmaznom. Az viszont már végképp bosszant, mindamellett hogy a fickó tök bunkó módon nekemrohant, tárgyi tévedései is voltak. Ezek után megjelent a cikk úgy, mintha maga lenne az EXTERMINATOR az ügyben, s a fickón kívül mindenki hülye volna. Úgy gondoltam megillet a viszontválasz joga, s ráadásul az olvasóknak is jól jönne a helyesbítés s néhány új info **(Én is úgy gondoltam — CoVboy)**.

Kedves BLASTER-MASTER!

Kösz a véleményezést, de azt hiszem én is tartogatok neked, pardon: Neked, egy pár meglepetést, bár mivel Te valószínű több diplomamunkát adtál már le ezügyben, nyilván mindez a kisujjadban van.

1.) Nem túl lényeges, de az első PC tényleg 1976-ban jelent meg, az volt a neve, hogy IBM Personal Computer Modell A1, azután jött a PCjr, az XT stb... Sajnos valóban létezik az 586 SX is. Ősszel ellátogattam a COMPFAIR-re, s mit ad isten az ACER cég standján sok ember nézegetett valamit. Közelebb érve kiderült, hogy az nem más, mint egy 586SX-20 gép. Érdeklődésemre a cég embere elárulta, hogy a DX kb. májusra jön ki, s kaptam is egy ismertetőt az új chip-ről, melyről megtudtam, hogy: valódi belső (DX/SX) 64 bites adatforgalom, 16/64 kByte-os belső cache, speedtest 300-400 MHz stb. Ennyit az 586SX állítólagos '93 végi megjelenéséről.
2.) Az FM hanggenerálás: A „cikket" nem egy komplex informatikai ismertető szellemében írtam, hanem, hogy aki elolvassa, ha nem is szakember, de legyen valami fogalma a dolgokról. Azt hiszem, hogy ezek után borzalmas nagy hiba, hogy „tetszőleges szinuszhullám" helyett „tetszőleges hullámformá"-t írtam.
3.) AdLib 8 bites digi: Az AdLib leírás technikai adatai között szó szerint ez olvasható: „D/A convertor: YM 3014 16 bits DAC", ami legrosszabb angol tudásom szerint is digi konverziót jelent, és biztosíthatlak afelől is, hogy a chip be van ültetve a kártyába. Azért azt nem hinném, hogy te jobban tudnád a gyártónál, hogy mi van és mi nincs a kártyán. A 11 hangcsatorna kérdését már Te magad eldöntötted, amikor leírtad a chip mechanizmusát, szóval kár volt egyáltalán kötözködni.
4.) Először is a CD minőségen én nem a CD mechanizmust értem, hanem hogy egy hang tisztán szólal meg. Az lehet, hogy egy megszállott egyből arra gondol, amire Te, de én azt hiszem, hogy egy átlagembernek nem az jut eszébe a CD-ről, hogy a „CD 16 bites felbontása sem elegendő, sok cég használ 18 bites, vagy még jobb átalakítókat, túlmintavételezéssel interpolálva két 16 bites lépcső közötti értéket". Egyébként erre a szövegedre csak Illyés véleményét tudom idézni: „A bonyolult mondatok és az idegen kifejezések nem feltétlenül a hozzáértés nyilatkozatai..."!
5.) Mivel a „HI-FI mindig is a kedvenc témád volt", tegyél a kedvemért egy próbát! Vegyél egy TDK SA-X audiokazettát (bár lehet, hogy még neked ez is rossz minőségű), tedd be az analóg HI-FI deck-edbe, és kezdd el felvenni a SB-hez szállított demók közül mondjuk az AULD-ot. Ha Te ezek után alapzaj nélkül vissza tudod játszani, úgy hogy a harang hangja is teljesen tiszta legyen (remegés nélkül), akkor Te nyertél!
6.) A SoundBlaster 1.0 életében nem rendelkezett ADC-DAC csatornával jobb. ha tőlem tudod (két évig olyat használtam), egyébként láttál Te egyáltalán SB 1.0-át? Akkora, mint egy átlagos szappan. Ha erre neked rámegy a +11 csatorna és az ADC-DAC, akkor kár volt egyáltalán kifejleszteni a sztereó kártyákat nemde? Az általad kihaltnak vélt „CMS" (ami helyesen C/MS) chipsetet pedig 40 dollárárt bármikor elküldi neked a Creative Technology, a SB-k gyártója. Egyébként kicsit furcsa a logikád: vajon miért építették volna le azt a plusz szerinted 12, valójában csak 11 csatornát, és egyáltalán hogyan lehet kihaltnak tekinteni olyan IC-ket, amelyeknek az aljzatát a mai napig megtalálhatjuk minden kártyán, beleértve a NO-NAME másolatokat is. Egyébiránt ha kell a CT címe, meg tudom adni...
7.) A SB 2.0 csak a szállított szoftverrel nem képes 44 KHz-en felvenni, megfelelő szoftverrel alkalmas rá, a kézikönyvből Te is elolvashatod... (Újabb logikai gubanc: mire tervezték a 44 kHz-es lejátszási tulajdonságot, ha az akkori technikai háttérrel még nem lehetett 44 kHz-en rögzíteni?)
8.) Megsúgom, hogy a Sound BOOSTER PRO II-es valószínűleg tud CD ROM-ot kezelni, ugyanis a demólemezen van hozzzá meghajtószoftver és az a pár lap, amit vele adnak, az is tárgyalgatja ezt a lehetőséget.
9.) Az lehet, hogy — szerinted — a Sound Blaster 16 csak február elejére (volt) várható, akkor csak azt nem értem, hogy a Selectronic Kft-nél miért vettek fel rá előjegyzést már tavaly szeptemberben, októbertől pedig folyamatosan árulták is, ma pedig bárhol beszerezheted. Valahogy az is sántít, hogy a kísérőlemezeken lévő szoftverek keltezése: 92-09-15...
10.) Végezetül megkérdezném: Ha közelről még nem volt szerencséd a PRO-hoz, akkor minek írsz olyanokat, amiről fogalmad sincs?

Konzekvencia: Lehet, hogy én a levelemmel a „prospektusok rózsaszínű világát" keltettem, a Tied viszont a megszállott tudálékosok finom kis idilljét idézi. Azt hiszem elég gerinctelen dolog a másikat olyan alapon megközelíteni, hogy „csak azért is keresem a hibát", főleg, ha nem tudod, hogy a másik nem a TUDOMÁNY c. lapba írt egy diplomamunkát, csupán némi infót kívánt nyújtani az átlagfelhasználónak. Én mindenesetre nem kívánok foglalkozni többe a dologgal!

SO BYE! FRANK TAMÁS (DOKI), Bp.

CoVboy: Én is a legutolsó mondatoddal értek egyet, ám mivel van még itt egy-két levél a tarsolyomban, mielőtt végképp lezárnánk a témát, hallgassuk meg őket is. Elsőként egy újabb hozzászólás az 586SX témához, mely kicsit más megvilágításba helyezi a DOKI által 1. pontban összegzetteket.

CoVboy, meg a többiek!

Pontosítani kell az 586-ra vonatkozó állítást. Az SX változatot 1992. októberében a hazai Compfair kiállításon már ügyes látogatók láthatták. A gyártás azután jogviták miatt szünetelt. A DX változat, csakúgy mint maga az 586 közben MEGSZŰNT! Helyette ugyanazon procit adták ki 1993. januárjában PS, majd most végre valódi nevén PENTIUM-ként. 169 lábú PGA tokba kerül és az alapját egy RISC — csökkentett utasításkészletű, magyarul kevesebb utasítást tartalmazó, de sokkal gyorsabb — processzor képezi. Mellesleg a teljes 386 procit tartalmazza, de alaplapba való beültetés szempontjából nem kompatibilis (software-esen igen!). Szóval 586 nincs, van PENTIUM, 586SX volt, de már nincs!

Szóval akkor a hangkártyákról: A Sound-Blaster 2.0 vételkor 22 kHz-zel mintavételez. Lejátszáskor 44,1 kHz-en, ami CD szabvány. Mivel az FM szinuszhullámok keveréséből áll, pl. nem publikált módon egy 11.csatornás SB-t

is lehet programozni úgy, hogy II. operátorból hozzon ki egy hangot, ez pedig tetszőleges burkolót jelent. A SB-ről közismert, hogy csak igen jó, több tízezer Ft-os mikrofonokkal hajlandó együttműködni. A friss CD-k már 24 bites túlmintavételezéssel is dolgoznak, az algoritmus neve pedig Szigma-Delta konverzió, hallottam már olyan hangkártyákról, amelyek ezt tudják, sőt nemcsak hangfrekvenciás tartományban.
FISCHER ERIK, Dabas

CoVboy: És végül a szakember megjegyzése:

Tisztelt Szerk.!
A fiam lelkes számítógéprajongó, az én szakmám pedig hangmérnök. Kb. fél éve vásároltam a gépemhez egy SB PRO II-őt. Mivel a foglalkozásom egyik „segédeszköze" a digitális magnó, amivel otthonomban is rendelkezem, nagy örömmel konstatáltam, hogy van rajta digitális I/O, s némi ügyeskedés által rá tudtam kapcsolni a készüléket. Mindezt csak azért írtam le, mert a fiam hívta fel az Önök újságjában lévő cikkekre a figyelmet. Az első cikk túlságosan egyszerűen próbálja leírni a kártyák működését, míg a második — kisebb-nagyobb szakmai bakik mellett — túl részletekbe menő akar lenni. az a feltételezés, hogy a SB PRO nem valószínű, hogy illeszthető digitális magnetofonokoz, téves! Nem hinném, hogy az én MARANTZ típusú magnetofonom kuriózum volna az illeszthetőség tekintetében. A SB PRO kártyák igenis kapcsolhatóak a digi magnetofonokhoz (megjegyzem, hogy az említett Sound BOOSTER-ek is!)!! Ezek után azt kell mondjam, hogy a vádló cikk írója önmaga csapdájának lett az áldozata. A véleményem az, hogy egy minden részletre kiterjedő leírást nem itt, hanem egy kb. 200 oldalas szakkönyvben kéne közölni, a CoVboy Posta nem a legalkalmasabb erre.
Tisztelettel: PETHŐ JÁNOS, Budapest, a PÓDIUM hang- és látványtechnikai Studió nevében
CoVboy: Tisztelt Pethő Úr! A számból vette ki a szót. A téma egyre inkább kezd kiterjedni, és most már nekem is be kell látnom, hogy vagy lezárjuk ezt a témát itt és most, vagy lehúzhatom a rolót, mert a végén a CoVboy postára nem marad hely, ezt a témát meg úgy sem lehet 1-2 oldalban kimerítően tárgyalni. Természetesen a dolgot áttárgyaljuk 1.75-ékkel, s megfelelő érdeklődés esetén az újságban indítunk cikksorozatot erről a témáról...

Brain-stormer

Ohhhhh my CoVboy!
(Na mi van, gyónni fogsz? — CoVboy)
Isten nyugta sonn békében. Amúgy this is a önreklám. Hogy, kicsoda KRISNA hogy nem ismered?????!!!!! Ahhhhhh, engem senki sem ismer!!!! Hol ilyen vagyok, hol olyan. Bámulatosan tudom változtatni az alakomat. Egyszer mint egy kifordított papundekli, másszor mint pokolgép a telavivi járaton. Picúr megvárhatlak? Nem, akkor menj a jó k*****....!!! Jó reggelt Vietnam, jó reggelt vietcong-ok (wck; and 00), ja és szija COFBOY, de jól érzem magam! **(Halló? Dr. HANCU? Doktor úr küldök egy esetet! CoVboy)**
Természeti katasztrófák (tölgy) éhinség, dögvész, 1492 Spanyolok, ráadásul teljesen kiábrándultam a számítástechnikából (bol-t akartam írni, de féltem, nehogy megvádoljanak, nem tok ragzani lássd: Romában kitört az tavasz). Rohadt KONTEXT mindig mellé ütök. (AMÍG BELE NEM ÜTÖK A KLAVIBA!!!!!) Képzeld bele akartam nézni a tükörbe, reggel gargalizálás közben, de nem fért bele a fejem. Azt a gyökér kerékpárját nekije!!!!! De imádlak benneteket a cofhq+1.75-nél. Miért nem 3.14-nek hívjátok magatokat, asztat lehetne PI-nek rövidíteni. A lapról egyébként annyit, hogy én csak a poénok és a levelezés miatt veszem **(Nem vagy egyedül — Cofboy)**, BAR hiányolom a secret of majomsziget 1+1 leírását 20^2 oldalban. Végül észrevettem, hogy a teknika (NIKITA rokona) vívmányai elkerülik figyelmeteket. Hiányolom pl.: ZX81 + plus leírásokat. Must egy ZX 81 játékleírás CoVetkezik:
Értelmi szerző: GFX, all code, hang hiánya created by én in 1994.
Megelőzmények: A Nap fénye meg-megcsillant az urha jó (a hullaszállító in jövő) borításán, melyen a fölkenődő cofboy volt látható a soros üvegek között **(Ez valami újfajta alapítvány lesz, olyan Isaac-os féle, mint én? — CoVboy)**. A ha jó belsejében 3 bátor pilóta kész ült a halált megvető menekülésre a Ryion-i hordákkal nyomukban. (Itt 120 oldal leírás CoVetkezik a Ryion-iak népér ől. Pl.: legfőbb jó rossz tulajdonságaikról, milyen a HP-jük, ha a GABI-val mostak fogat, szeretik-e a svábbogár ragut, szoktak-e gyökérszobrászkodni, s ha igen, 2 kulcsos ÁFA mentesen-e?!)
Ekkor az egy gyík pilóta megszólalt:
Jó ez a hamburger! (Ez a hamburger nem jöhetett volna létre, ha a szakács reggel nem talál egy jó állapotba lévő dög lött patkányt, vagy az összes macska ki nem pusztul ételmérgezésben) Igen? A szerk. megjegyzése. Lassan kibontakozik egy érdekes beszélgetés, melyből kiderül, pon tos 1.3 idő, s az miért nem futnak az indigó programok Plus/4-en.
Ez alatt eltelt 40 oldal a gyári kézikönyvből, s végre kiderül a játék kezelése. A játék: az alsó X-szel vagyunk, tudunk jobbra meg (+) balra mozogni, mi több bumm meg ratata!!!!! A lefelé jövő O-kat kell eltalálni, a főellenség OO (dupla OO) formájában materializálódik a semmi Sugár Berci agyát megszégyenítő ürességéből. Bámulatosan sikerült megoldanom a C16, Plus/4, ATARI ST, C64, Amiga gépekre történő konverziót, most szinte hihetetlen, de készül az IBM-es változat. A program csak 586-oson fog menni **(Erről már volt szó a Posta elején — CoVboy)**, multigiga-xga grafikus kártyán, melynek memóriája csak cofboy alkoholfogyasztásának következtében elpusztult agysejtjeinek arányához hasonlítható nagyságrendileg **(Akkor az egy olyan monitor, amin nincs kapcsoló — CoVboy)**.
Igényel még egy SoundBlaster V24345678.243568789-es kártyát, amit úgy tudom csak a tápiószecsői Nyina Vasziljevna BT Tehén dűlő 2 szám alatti computer és tehéntartozékok boltjában lehet beeeeee szerezni! Ez a létező legjobb 1600 csatorna, beépített tehénbőgés +23/34 hangcsatornán szintetikus kutya elüti a dozert effekt. JA megemlítem még a ko-processzort, ami szintén elengedhetetlen erre a célra a románoknál kapható elektronikus szúnyogcsalogató tökéletesen megfelel. Kisebb problémát okoz az az aprócska tény, ami abból adódik, hogy a program nem megy rá arj-vel egy 40 MB-os wincseszterre. Ez talán a sok lassító, és grafikarontó rutin miatt lehet, bár az is közrejátszhat, hogy a Fortocska 3.1, CorelDraw 3.0 na és a UNIX mindég mellette van, mikor összesűrítem. Ha kell, küldj egy gépet az említett felszereléssel + 1.240 MB-os HHD-t, ígérem el fog kallódni. Lassan abbafejezem levelemet. Csekket ne küldj, már mindenre előfizettem.
Ui1.: Levelem színvonalát ne rontsd el!
Ui2.: Megoldható-e kutyám Plus/4-gyel történő távirányítása, ha igen veszek 1-et.
Ui3.: Szólj a Friderikusz bácsinak, vállalja el a házunkban a csótányirtást, igen porhanyósak, jut elég a stábnak is.
Ui4.: Patkány is van.
Ui5.: Az Adorján azt üzeni, pozitív lett az AIDS vizsgálata, kérdi, legalább neked is olyan jó volt, mint neki?
Ui6.: Helyesírást betanította Sótész Gögy, hibák fele én, másik fele CoVboy.
Ui7.: Ez az utolsó előtti utóirat.
Ui8.: Nincs több utóirat.
KRISNA IN 1993, alias L.KRISZTIÁN ZOLTÁN, Szeged
CoVboy: Gyakran elgondolkodok azon, ha valóban igaz az, hogy a CoVboy Posta ilyen hatással van egyes emberkék agysejtjeire, akkor eddig mintegy 3 és fél évi munkám nem volt eredménytelen. Természetesen a legnagyobb komolysággal próbálok meg reagálni életművedre, mely azért nem semmi. A zéjiksz nyócvanvalahányra fejlesztett slágergyanús játék ájbéjemes átiratára természetesen szükségem van, most úgysincs min aludnom. Máris riasztottam embereimet a hárdver előteremtésére. A konfiguráció egyelőre hiányos. A SB általad említett verzióját csak beépített tehénbőgés nélkül kaptam meg, ez a PRO kivitel, melyhez tartozik egy zsák, a MÚ-ZSÁK. Ezek olyanok, mint a rendőrségi szirének. Én már mind az 1600 csatornát kipróbáltam szterejóban is, csak éccaka egy kicsit hűvösek, még Esti Hírlappal takarózva is. A KO processzor jól működik, viszont kár, hogy az 5 beépített bokszkesztyű hamar kifogy, és csak manuálisan tölthető újra. Viszont ígérem, hogy teltöltve küldöm el neked. További eszmefuttatásaid is nagyon elgondolkoztattak. A kutyád Plus/4-gyel való távirányítása tárgyában keresd fel Sótész Gögy barátodat — ha már úgyis ő tanította be a hejesírást —, ő gepi kódban profi rutint fog neked ajánlani. Az Adorjánnak meg azt üzenem, a KGB véletlenül összekeverte a kém-csöveket, korai még örülni...

Kreatív Önsegélyező Program
avagy hogy veszítsük el a pénzünket...

Hi CoVboy!
Sajnálattal közlöm, hogy a szokásos hülyeségektől eltekintek, és KOMOLY dologról írok; sőt, megkérlek, hogy tedd be ezt a levelet KÖZÉRDEKŰ címmel a CoV-ba!
Néhány hete levelet kaptam a KREATÍV ÖNSEGÉLYEZŐ PROGRAM-tól. Valószínűleg már majdnem mindenki ismeri a játékot (bár én remélem, hogy minél kevesebben): „van a papíron 5 név, Te az elsőnek küldesz X összeget, 100 embernek elküldöd a másolatot, de az 5 név ezekben eggyel feljebb csúszik, és a Te neved kerül az 5. helyre. Ezután várod, hogy a milliók az öledbe hulljanak". A naív emberke (ne vegye senki sértésnek) azt hiszi, hogy ez a TOTO-nál és a LOTTO-nál is jobb, mert mint a szöveg írja, mindenki nyer, ugyanis ez NEM szerencsejáték (?!). Csak az a gond, hogy a számítás modellje ellenére sem fog nyerni ezen senki. A számítás modellje (tartalom szerinti idézet): „Elküldesz 100 levelet, amelyből — tapasztalatok szerint — 8 címzett vesz részt. A neved közben a 4. helyre kerül. A 8 emberke ismét szétküldi, így 8x8=64-en vesznek már részt (a neved a 3. helyen). Később 8x64=512 új ember (neved a 2. helyen), majd 8x512=4096 új ember (a neved az 1. helyen) lép be a játékba. Ekkor nyersz tőlük pénzt."
Már itt hazudik az ismertető, egyrészt mert érdekes módon minden eredményt, így a csodás végösszeget is 8-cal szorozza (én enélkül

idéztem); másrészt, mert a valóságot nem egészen takarja.
Elméletben: Remélhetőleg mindenki hallott az anyagmegmaradás törvényéről, vagy a termodinamika I. főt(t)ételéről... Aha! Na, nem baj, mindenesetre az a fő, hogy a semmiből soha a büdös életben nem lesz valami (szóval érthető? Nem?), tehát olyan nincs, hogy „mindenki nyer"!
Gyakorlatban: Ha az a valaki kezdte a játékot, aki az első helyen áll a Te listádon, akkor Te vagy az egyike a 4096 egyénnek, aki neki fizet. Amikor a Te neved a 4. helyre kerül, 8x4096=32768, ha a 3. helyre kerül: 8x32768=262144, ha a 2. helyre: 8x262144=2097152, ha az 1. helyre: 8x2097152=16777216 új ember kerül a játékba (feltételezve azt, hogy senki sem lép be többször ugyanabba a játékba)! Ez az összeg nagyobb Magyarország lakosságánál. És ez csak akkor, ha az első helyen álló kezdte a játékot; ha nem ő, akkor még rosszabb.
Összefoglalva: Higgye el mindenki, hogy ezen nem fog nyerni; örülhet, ha a pénzét visszakapja. Ezen azon nyernek (inkább nyerészkednek), akik ezt elkezdik. Egyébként sejtem, hogy megy ez: gondold meg, hogy ha a leveleden kevesebb, mint 5 név szerepel, akkor az 1. helyen álló kezdte a játékot, és ha van eszed, nem fizetsz neki. Mit tesz a „trükkös" játékmester? Összehív egy bandát az ország minden tájáról, és egymás nevét beírják az 5 helyre, fizetnek egymásnak pénzt (a busás nyereményen majd osztozkodnak), és voilá, úgy tűnik, mintha a játék régen menne. Ez fikció, de szerintem lehet benne némi igazság.
Ami miatt feldühödtem, és megírtam ezt a levelet, az a következő mocskosan undorító szöveg, amelytől heveny hányinger fogott el (szó szerinti idézet, helyesírási hibákkal együtt): „A kreatív Önsegélyezű program célja: Olyanoknak nyúljon a hóna alá, akik anyagi nehézségekkel küszködnk. Az eladósodottak megsegitésére, hogy megint nyugodtan hajthassák álomra fejüket." Na, ez már a pofátlanság nonpluszultrája, ja és persze az is, hogy egyesek nem adják meg a címüket, csak a számlaszámukat (talán ők is tagjai a bandának?!).
Kedves mindenki! Ismét kérlek Titeket, hogy az ilyen játékoktól tartózkodjatok — legalább a CoV népes olvasótábora — hiszen (bár ebben nem vagyok biztos), ez ellen a törvény nem segít; inkább maradjatok a jól bevált TOTO-nál és LOTTO-nál, mert abban van esély, ebben nincs!
Tisztelettel: KOVÁCS BALÁZS, alias Joe Foster/STA, Budapest
CoVboy: Mit ne mondjak, beletrafáltál a közepébe. Történt, hogy úgy február közepe felé kaptam egy levelet, benne a KÖP szabványszövegével, 5 névvel, egy 915,- Ft befizetését igazoló csekk fénymásolatával, valamint 1.700,- Ft-nyi bélyegvásárlást igazoló bizonylat másolatával. Egy nappal később jött újabb kettő, majd 1 hét alatt vagy húsz, és azóta kisebb megszakításokkal hetente meg szokott telni a szemetes. A dolognak azonban sajnos ez csak az egyik oldala. Igen sok felháborodott levelet is kaptunk, melyben megvádoltak minket azzal, hogy kiadtuk a játék céljából előfizetőink címeit, hiszen honnan is szerezhették meg a címüket. Nos, erre a magyarázat egyszerű. Nem nehéz összeszedni 100 címet, ha mondjuk valaki fellapozza az összes CoV-ban az apróhirdetéseket... No persze a bűnbakok mindjárt mi lettünk. Ezt a hitet szeretnénk eloszlatni, különösen azért is, mert ez a pilótajáték — ismereteink szerint — mára már országos méretűvé nőtt, s bár mi egyetlen egyszer sem folytunk bele, az teljesen természetes, hogy mindenkinek eszébe jutunk. Köszönjük szépen Balázsnak, hogy helyettünk elvégezte a szisztéma gyengéjét bemutató számítási metodikát, azért egy dolgot mindenképpen szükségesnek látunk hozzáfűzni: Az igazán „trükkös" játékos eltér a játékszabályoktól, és nem az 5. helyre írja magát, mielőtt 100 címre elküldi a levelet, hanem az 1. helyre. Talán így rögtön vissza is jön a pénze, meg egy kis borravaló... Ezt egy „trükkös" olvasónk ajánlása alapján írtuk le, csak azért, hogy érzékeltessük, mennyire becsületes is ez az Önsegélyező Program. Ön segélyez, én meg tartom a markom. Ismerős nem? Valahonnan az utcasarokról. Változatlanul szeretnénk megerősíteni, hogy mi ebben nem vettünk részt, nem veszünk részt, és ne is küldjön senki a címünkre ilyen levelet, mert csak a pénzét és az idejét pocsékolja!

Forgószinpad

Kedves CoV!
Én egy 14 éves, számítógépet kedvelő srác vagyok. Nagyon szeretem az elektronikus dolgokat bütykölni. Szeretem a zsebben hordható játékokat is. Ezért kérném, hogy akinek van Gameboy, Atari Lynx, Sega Game Gear játékokról kapcsolási rajza, az küldje el címemre. Fénymásolat is jó. Esetleg e játékok belsejéről valamilyen rajz, vagy bármilyen papír!
Köszönettel: NAGY SZABOLCS, Tiszafüred, Orvényi út 47/A. 5350
CoVboy: Kedves Szabolcs! Én is kedvelem a számítógépet, és szívesen bütykölöm az elektronikus dolgokat, még a zsebben hordhatókat is. Az én kedvenceim az elektronikus zsebkés, az elemmel működő kétforintos, a mikroprofesszoros gitárpengető, a távvezérlésű napraforgómag és végül, de nem utolsósorban az UHF sávon is hangolható papírzsebkendő, melyet talán el tudok küldeni, hogy kéréseid közül legalább az utolsót teljesíthessem. Azért megadtam a címedet, hogy a Gameboy, Atari, vagy SEGA cég képviselői odataláljanak.

Hi CoVboy!
Az új CoV nekem nagyon tetszik, a logoval semmi bajom, csak az árat lehetett volna egy kicsit lejjebb venni!
SZŰCS ZOLTÁN, Budapest
CoVboy: Ezen mi is gondolkodtunk, csak akkor belelógott volna a vonalkódba.

Solut DeCovboy!
Baktatás hazafelé, postaláda 20 méter, 19, 18, 17,... 8, 5, 3, valami van benne!!! 2, 1, khhh! Egy levél van benne! Vháóóó! Az én nevem van rajta!!! Feladó: CoVboy. Nagyon érdekes, hogy a negyvennemistudomhanyadik levelemre végre válaszoltál. Kösz, hogy visszaküldted a gépemről küldött fényképet, de írhattál volna még pár sort. Más. Van egy tanárom, úgy hívják, hogy L***** Á****. Az a tanár 1 órát egyfolytában tud üvölteni. Kábé 1 M 90 cm. Régimódian öltözik, 1 hónapban 1 órát jó fej. El tudod képzelni? Hasta la vista!
BERÉNYI BALÁZS, Budapest
CoVboy: Nem írtad le, hogy milyen iskolába jársz? Talán csak nem Mezőgazdasági szakra? Mellesleg az nem nagy kunszt, ha valaki megszakítás nélkül 1 órán keresztül fej, csak közben győzzék felette a teheneket cserélgetni.

Te dög!
Tudjátok, hogy mi a ti lapotok? Az egy sz***, nem is tudom, hogy lehettek ilyen *******? ******* meg a jó **** *******! Tavajelőtt még előfizetőtök voltam, tavaly már csak 1-1 számot vettem meg az utcán ebből a ****** lapbol, idén pedig messze elkerülök minden újságárúst. A szinvonal mostmár olyan, mint a ******* ******. Egyszóval ti ********, jó lenne, ha ************ az én kis ********!
A győri Pluszisok nevében:
SZABÓ PÉTER, Győr
**CoVboy: **

A hónap TOP listái:

C64	Amiga	PC	Plus/4
Pirates!	Populous 2.	Castles 2.	Laser Squad 1/2
Elvira II.	Monkey Island 2.	Ultima Underworld II.	Doomdark's Revenge
Indy IV. Adv..	Ween	Spelljammer	Elite
Storm Across Europe	Waxworks	Comanche	Blue Angel
Inherits o.t.Throne	Legends of Valour	Monkey Island 2.	Cloud Kingdoms
Hook	Legend of Kyrandia	Civilization	Lloyd Game
Magic Candle	Civilization	Eric the Unready	Total Eclipse 2.
Holiday Games	Sensible Soccer	Battle Chess 4000	DOC 8.0
Cool World	Indy IV. Adv.	Wing Commander II.	Robin of Sherwood
Enforced	Gobliins 2.	Dune 2.	3D Pool

PÁLYÁZATI REJTVÉNY

Az itt látható 4 kép 1-1 játékprogramról készült. Mind a 4 játék nevében egy-egy szám is szerepel. Azok között, akik külön levelezőlapon legkésőbb 1993. május 17-ig beküldik ennek a 4 számnak az összegét, azok között 10 nyertesnek 1-1 doboz mágneslemezt sorsolunk ki. A levelezőlapon azt is kérjük feltüntetni, hogy milyen gépre küldjük a lemezeket, ha nyernétek...







